
DELTA GREEN
Horreur moderne et Conspirations
pour
L'APPEL de® CTHULHU
"C'est
quelque chose
que personne
n'a jamais connu.
Le Mal incarné,
la Destruction
à l'état pur.
C'est l'Apocalypse."
écrit par
DENNIS DETWILLER,
ADAM SCOTT GLANCY
ET JOHN TYNES
illustré par
TOREN G. ATKINSON,
DENNIS DETWILLER,
HEATHER HUDSON
ET JOHN T. SNYDER
DESCARTES
EDITEUR

Ils ont aimé

"*Delta Green* est peut-être le meilleur produit de jeu de rôle que je n'ai jamais vu... une réussite étonnante, résultat d'années de travail de gens qui ne reculent devant rien pour que le moindre détail soit parfait."
- Scott Haring, critique dans *Pyramid*

"Comparé à *Delta Green*, les *X-Files* ressemblent à *Mon Oncle le Martien*. Contrairement à ce qui se passe trop souvent avec les livres qui encombrent mes étagères et qui se réclament indûment de lui, Lovecraft serait heureux de se voir associé à celui-ci."
- Ray Winninger, auteur de *Underground*

"L'un des suppléments de jeu de rôle les mieux écrits et documentés que j'ai vu depuis longtemps."
- Richard Dansky, collaborateur des gammes *Wraith : L'Oubli* et *Mind's Eye Theatre*

"Que ce soit en général ou dans le détail, je suis comblé avec *Delta Green*."
- Jason Langlois, critique sur RPG.NET

"*Delta Green* impose un nouveau standard en ce qui concerne les suppléments de jeu. La quantité de détails comme de documentation est au-delà de l'impressionnant. Vous vous êtes encore surpassés."
- Mark Arsenault, président de Gold Rush Games

"Sans conteste le meilleur supplément de jeu de la décennie."
- Kenneth Hite, directeur de la gamme *Nephilim* américaine.

(suite en page 3 de couverture)



REJOIGNEZ DELTA GREEN SUR LE WEB : WWW.DELTA-GREEN.COM

Received from : anonx.ywy.ub by anonx.com smtp id aaæ
(5.65c/10a-1.4.4 for <distrib@anonx.com>), 25 feb. 1994 21:59:32 -0700
message-id : <19940225@eaa-@anonx.com>
received from anonx.ywy.ub by anonx.ywy.ub (ibm vm smtp v2r2)
with asmtp id æ, 25 feb. 94 00:00:09 CDT
received from anonx.ywy.ub (nje origin dx1@anonx.com) by anonx.ywy.ub (imail v1.2a/1.8a) with
smtp id æ, 25 feb. 1994 00.00.01 -0500
reply-to : dx1 <dx1@anonx.com>
sender : dx1 <dx1@anonx.com>
from : dx1 <dx1@anonx.com>
subject : Dernier rapport
To : dx2 <dx2@anonx.com>
x-uidl : æ æ æ æ æ æ æ æ æ æ

Major Général Reginald Fairfield, U.S. Army, en retraite
Dernier rapport
25/02/94

Cela fait maintenant vingt-quatre ans, un mois et deux jours que ces salopards nous ont eus.

Depuis ce temps, nous avons pu revenir en force, pour accomplir ce dont ils ne nous croyaient pas capables. Ils pensent nous comprendre, ceux qui savent que nous sommes toujours là. Ils nous prennent pour des cow-boys, des gens qui se mêlent de ce qui ne les regardent pas. Ils nous croient simplement trop bornés, égoïstes et trop vieux pour renoncer à ce que nous fûmes.

Ils ne savent rien.

Ils se croient meilleurs que nous, plus forts et, pire que tout, ils croient avoir raison. Ils restent assis dans leurs bureaux à traiter leurs affaires avec ces petits bâtards de l'espace. Ils vendent le Rêve Américain contre de la technologie furtive et des armes soniques. Ils trahissent nos plus grands idéaux, nos principes les plus sacrés. Ils ont perdu de vue qui ils doivent servir : le peuple qui les a élus, eux et leurs semblables. Ils ont oublié pourquoi ils ont le pouvoir.

Ils ne savent rien.

Chaque nuit mes dents reposent dans un verre et chaque matin mes boyaux me font mal et ces jours-ci je n'arrive même plus à la lever. Mes yeux sont creusés et injectés de sang, ma femme m'a quitté il y a quinze ans, mes enfants sont de petits monstres qui se moquent de moi et des idéaux que je chéris et élisent des imbéciles à des postes importants simplement parce qu'ils les ont vus sur MTV.

Ils ne savent rien.

Ma génération est supposée avoir sauvé le monde des forces des ténèbres. Aujourd'hui chacun pense que le Mal est mort en 1945 (ou était-ce 1989?) et que les choses ne peuvent plus jamais être aussi terribles qu'alors. Ils croient que l'Apocalypse, la fin de tout ce que nous aimons, ne peut arriver. Ils s'éloignent du Seigneur, ne vont pas à l'église, enseignent le sexe à l'école et diffusent des immondices à la télévision.

Ils ne savent rien.

Le Mal ne meurt jamais. L'obscurité ne se retire pas. Dans les fissures et les creux de notre société se cachent des monstres dont aucun humain n'a jamais rêvé. J'y suis allé. Je les ai vus. Ils existent dans les espaces entre les objets, dans les replis de nos existences, là où nous ne

les voyons pas. Ils traversent parfois et se manifestent parmi nous et alors l'enfer se déchaîne. Seulement ce n'est pas l'enfer. Ni le paradis. C'est quelque chose que personne n'a jamais connu. Le Mal incarné, la Destruction à l'état pur. C'est l'Apocalypse et je l'ai combattue bec et ongles depuis 1961. Ils m'ont obligé à prendre ma retraite en 1970 lorsque le Cambodge leur a éclaté à la figure et ils nous l'ont mis sur le dos, mais je n'ai pas abandonné alors et je n'abandonnerai pas aujourd'hui. Ils ont cru que je renonçais, ce jour-là dans le Pentagone, lorsqu'ils m'ont exposé le choix que j'avais. Le seul choix. Je l'ai accepté et, comme nous tous, j'ai choisi de continuer le combat. Ils nous croyaient lessivés.

Ils ne savent rien.

Mais ils en savent assez. Ils savent comment nous avons démarré : un petit groupe de l'OSS enquêtant sur l'intérêt des nazis pour l'occulte. Ils savent ce que nous avons découvert, que le surnaturel est plus réel que ce que nous appelons réalité et plus puissant que la bombe A. Ils savent ce que nous avons accompli : trois décennies à combattre les monstres chaque fois qu'ils se montraient, pour faire en sorte que le monde reste un endroit sûr. Ils savent ce que nous voulons : annuler leur traité et renvoyer les petits salopards d'ET là d'où ils viennent, entre autres choses.

Ils ne savent rien.

Les choses sont différentes aujourd'hui. Une nouvelle génération vient gonfler nos rangs. Des hommes (et des femmes, Dieu du ciel!) plus intelligents, plus brillants et plus résistants que je ne le fus jamais. Nous avons affiné nos méthodes. Quelque chose sort du bois, quelques coups de fil sont passés, des agents sont envoyés, la paperasse expédiée et l'obscurité reflue pour un jour de plus, et après ça, chacun retourne à sa routine sans qu'aucun document officiel ne relate la vérité. Nous voyageons léger, enquêtons en profondeur et frappons fort. Nous sommes Delta Green et peut-être que nous sommes des hors-la-loi, des francs-tireurs ou des idiots, mais nous gardons cette boule de glaise saine et sauve depuis plus longtemps que la plupart des gens ne sont sur cette planète. Ils nous prennent pour des imbéciles.

Ils ne savent rien mais ils en savent assez.

Le groupe Majestic a conclu l'Accord. Ils ont abandonné la Constitution aux Greys, ces salopards d'outre-espace ~~ae~~ du moins c'est ce qu'ils disent ~~ae~~ en échange de leur technologie et d'informations. Majestic a fait un pied de nez aux exécutants et dispose de plus d'accréditations que de cervelle. Ils dictent leur loi en ce qui concerne l'accord avec les Greys, distribuent leurs découvertes technologiques, couvrent leurs traces et les laissent faire ce qu'ils veulent à des citoyens américains respectueux du Seigneur. Ce sont des fous. J'ai vu les Greys, vu ce qu'ils sont vraiment et je suis certain que ce ne sont pas des réfugiés fuyant un soleil devenu nova. Les choses qui se cachent derrière eux ne sont pas très différentes de celles que j'ai combattues aux frontières du réel depuis 61. Je n'ai jamais réussi à me faire ne serait ce qu'une idée de ce qu'ils veulent vraiment, mais cela n'intéresse pas Majestic de toute façon. Ils veulent juste faire des affaires et protéger leurs arrières.

Ils ne savent rien mais ils en savent assez.

Ils savent à mon sujet. Finalement, après quatorze ans, un mois et deux jours, ils ont compris. J'ai eu la nouvelle il y a quinze minutes, via six connexions et deux rebonds satellites : ils viennent pour moi. Ça ne me cause aucun souci. J'ai eu une vie riche et bien remplie et n'ai jamais trahi mon pays. J'ai fait mon devoir et même dix fois plus, et je ne regrette rien. Rien.

Il me reste peut-être une dizaine de minutes avant leur arrivée dans la neige et avant qu'ils me logent une balle dans le crâne. Mes moyens de communication sont H.S. depuis des heures, à l'exception de la ligne que j'ai tirée moi-même il y a trois ans après avoir conservé l'équipement nécessaire pendant deux fois autant de temps. C'est ma porte de sortie. Un relais numérique qui emportera cette lettre et les fichiers qui l'accompagnent jusque dans les mains de mes successeurs. Une ligne dont nos amis, les hommes à tout faire de Majestic, ne savent rien. Je m'en suis servi cinq fois depuis que je l'ai mise en place et elle, au moins, est sûre. Assez pour porter ces informations à Delta Green. Ce sera peut-être suffisant pour sauver la planète quelques fois encore.

Ça y est. Plus de courant à l'exception de celui fourni par le générateur de secours que j'ai installé dans la cave, rien que pour cette pièce. Ils sont là-haut, actionnant mes alarmes intérieures. Dans quelques minutes, ils arriveront par le passage dérobé et aspergeront les murs avec mes entrailles.

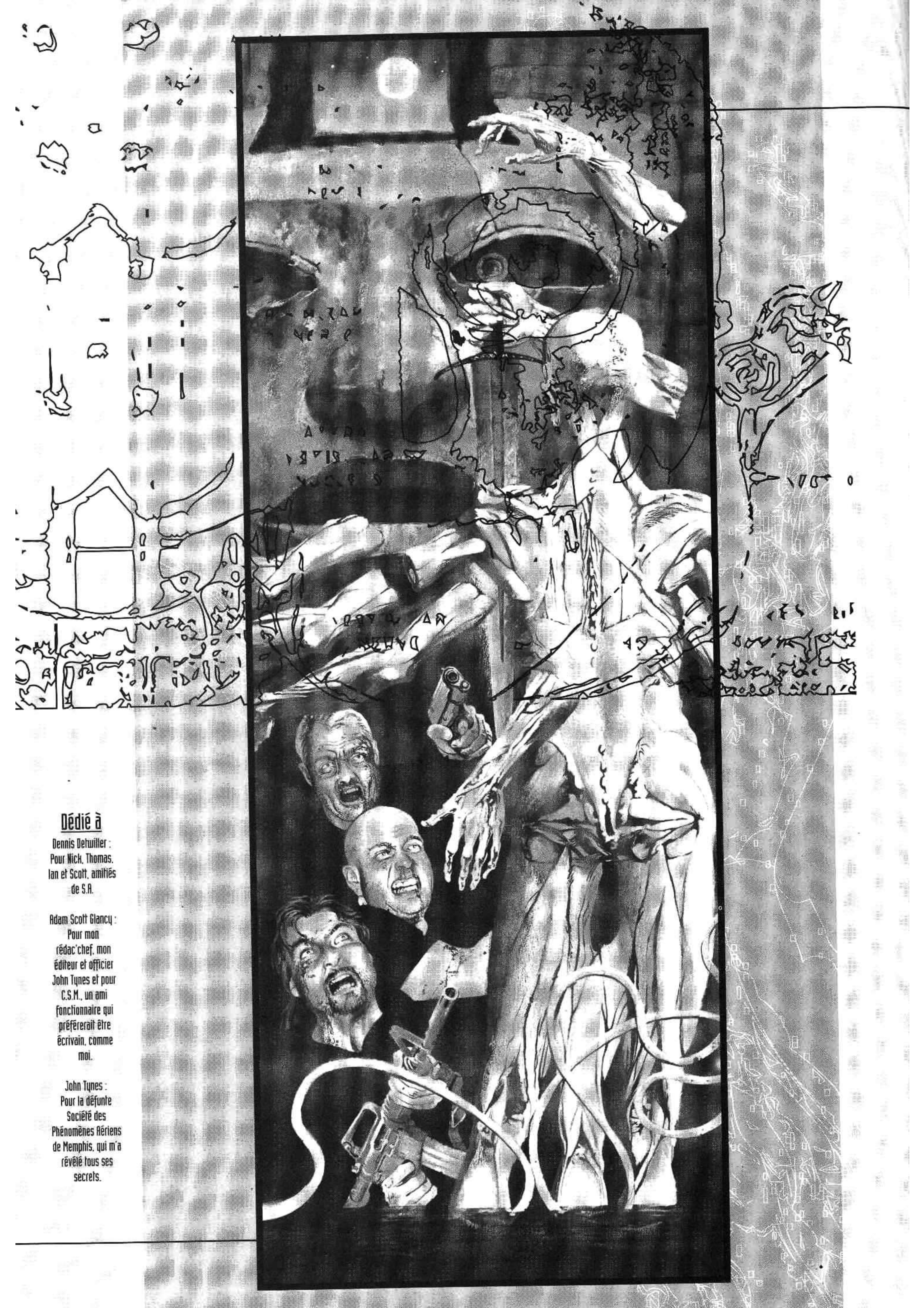
Mais ils ne m'auront pas sans combattre. J'ai peut-être quatre-vingt ans, mais je suis le plus coriace de tous les fils de putes que ces enfants de salauds ne rencontreront jamais. Je suis un Delta Green et je ne partirai pas seul.

Mais d'abord, je vais appuyer sur envoi pour que ces informations parviennent à ceux qui continueront la lutte. Ceux qui détruiront le Traité et — quand le temps sera venu — qui dévoileront au grand public les mensonges que notre gouvernement lui a fait avaler depuis le crash de l'OVNI à Roswell en 1947. Ils continueront et ils combattront, sans trêve et sans quartier, et peut-être laisseront-ils à leurs enfants un monde meilleur que celui que je laisse derrière moi.

Le premier obstacle a été franchi. Il est temps de me préparer pour le spectacle. Ils n'ont aucune idée de l'enfer que je leur ai préparé. Puisse Dieu avoir pitié de mon âme.

Signé : Major Général Reginald Fairfield, U.S. Army (en retraite)

Transmis 1323 EST 25/02/94 :: codage PGP enclenché.
<EOF>



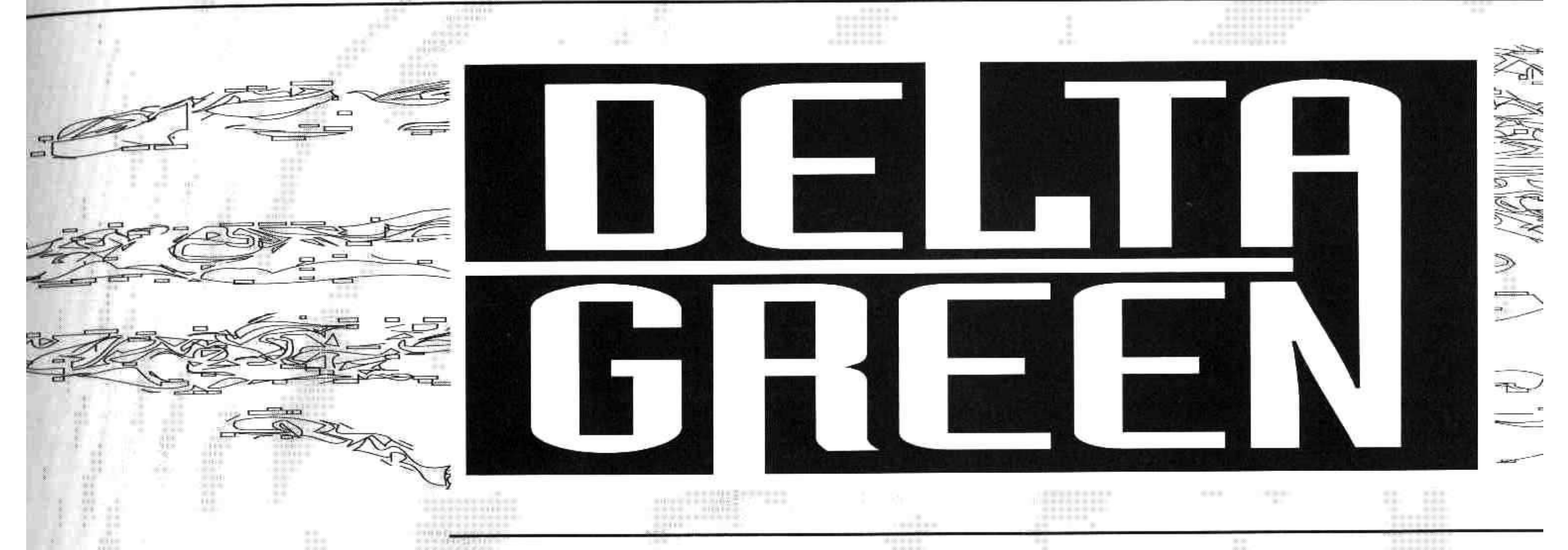
Dédié à

Dennis Detwiller : Pour Nick, Thomas, Ian et Scott, amitiés de S.A.

Adam Scott Glancy : Pour mon rédac'chef, mon éditeur et officier John Tynes et pour C.S.M., un ami fonctionnaire qui préférerait être écrivain, comme moi.

John Tynes : Pour la défunte Société des Phénomènes Aériens de Memphis, qui m'a révélé tous ses secrets.

"Ce jour serait facile à déterminer car, à ce moment-là, les hommes seraient devenus semblables aux Grands Anciens :
libres, farouches, au-delà du Bien et du Mal, rejetant toute loi morale,
s'entre-tuant à grands cris au cours de joyeuses débauches."
- H.P. Lovecraft, *L'Appel de Cthulhu*



Matériel additionnel par John H. Crowe III et Robert MacLaughlin
Illustrations de Toren Atkinson, Dennis Detwiller, Heather Hudson et John T. Snyder.

PAGAN PUBLISHING PRÉSENTE DELTA GREEN PAR DENNIS DETWILLER, ADAM SCOTT GLANCY ET JOHN TYNES
DÉVELOPPEUR/DIRECTEUR : JOHN TYNES • **DIRECTEUR ARTISTIQUE** : DENNIS DETWILLER • **COUVERTURE** : BLAIR REYNOLDS • **ILLUSTRATEURS** : TOREN ATKINSON, DENNIS DETWILLER, HEATHER HUDSON ET JOHN T. SNYDER • **CONCEPTION GRAPHIQUE** : C. BRENT FERGUSON • **TYPOGRAPHIE** : JOHN TYNES • **RELECTURE** : BRIAN APPLETON ET BOB KRUGER • **ILLUSTRATIONS TECHNIQUES** : JOHN TYNES • **CONCEPTION DES MI-GO** : TOM KALICHAK • **CONCEPTION DES PROFONDS ET DES GREYS** : DENNIS DETWILLER • **MATÉRIEL ADDITIONNEL** : JOHN H. CROWE III ET ROBERT MACLAUGHLIN • **TESTEURS** : BRIAN APPLETON, JEFF BARBER, LARRY BRACKNEY, LEANN BRACKNEY, STEPHEN BUCK, JEFF CAREY, CHARLIE CONLEY, DENNIS DETWILLER, JIM FERRY, SCOTT HARING, PETER LINK, JIM LONGSTER, MARY LONGSTER, CHRIS MANTERIA, DRAKE MCGUINNIS, SCOTT MILLER, DARIC MORRIS, CRAIG PETTUS, DANIEL RAAB, BLAIR REYNOLDS, DON RICE, CHRIS STANLEY • **REMERCIEMENTS PARTICULIERS À** : JOHN H. CROWE III, ADAM SCOTT GLANCY, ALLAN T. GROHE JR, JONAS HEDKVIST, TOM KRONHOFFER, COREY SMITH • **DELTA GREEN CRÉÉ PAR** JOHN TYNES • **SAUCERWATCH ET KAROTECHIA CRÉÉES PAR** ADAM SCOTT GLANCY • **LA DESTINÉE CRÉÉE PAR** DENNIS DETWILLER

ÉDITION FRANÇAISE : DESCARTES ÉDITEUR
DIRECTEUR DE COLLECTION : HENRI BALCZESAK • **TRADUCTION** : PATRICE MERMOUD • **ADAPTATION ET REWRITING** : JEAN-LUC BLAISE ET DOMINIQUE BALCZESAK • **MAQUETTE** : GUILLAUME ROHMER AVEC LA COLLABORATION DE LA SARL NEXUS • **TITRE ORIGINAL** : DELTA GREEN

"I've been trying to figure out what to say for days / I need a song I can sing / When I play my bass I think I've found a dream."

Édition française par Jeux Descartes 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15. Sous licence de Chaosium Inc. Édition et dépot légal Mars 1999. ISBN 2-7408-0186-6

Introduction

John Tynes

Il est amusant de voir à quel point plus personne ne semble faire confiance au gouvernement américain. Il est facile de retracer la montée de cette méfiance, en remontant aux fondements même de l'Amérique, liberté individuelle et décentralisation des pouvoirs, jusqu'à son émergence à notre époque lorsque l'avion espion U2 fut abattu (et que le Président Eisenhower fut pris en flagrant délit de mensonge au peuple américain) suivi par l'invasion de la Baie des Cochons, l'assassinat de JFK, la guerre du Viêt-nam, les expériences sur les MST de Tuskegee, l'affaire du Watergate, la crise énergétique, le scandale de l'Iran-gate avec les Contras, le fiasco de Waco et tant d'autres. Il y a vingt ans, se méfier du gouvernement était à la mode. Aujourd'hui, cela fait partie de la culture populaire. Les théories concernant des conspirations sont devenues des passe-temps nationaux et l'une des séries télévisées les plus regardées de ces dernières années a pour habitude de présenter les membres du gouvernement comme corrompus et conspirant au mépris de l'intérêt public.

Oui, d'une façon un peu perverse, c'est amusant. Un peu comme si cela faisait partie d'un plan bien préparé.

N'y avez-vous jamais songé ? Peut-être que toutes ces histoires de conspirations et de secrets gouvernementaux ne sont qu'une partie d'un vaste plan monté de toutes pièces pour saper la confiance du public en ses gouvernants et détruire les sentiments de patriotisme et de communauté pour les remplacer par le nationalisme et les préjugés. Un complot dont le but ne serait de présenter la violence et l'absence de toute loi comme un meilleur mode de vie – car si nous ne pouvons pas nous fier au gouvernement et si les lois ne valent rien, que nous reste-t-il sinon l'égocentrisme et l'égoïsme purs ? Lorsque la société s'enfonce dans le Chaos et que la simple dignité humaine est une valeur du passé, on ne peut espérer voir en sortir que la pire des anarchies.

Mais qui – parmi tous les êtres vivants – pourrait souhaiter en arriver à une telle situation ? Qui pourrait souhaiter voir la population humaine entière subjuguée et transformée en une meute sans lois, pour laquelle la force primerait sur le droit et le pillage serait la seule préoccupation ? Qui pourrait trouver à y gagner ? Pas la CIA. Ni le complexe militaro-industriel. Ni les Illuminati, les Gnomes de Zurich ou la Commission Trilibérale. Ni même les Nations-Unies ou le Nouvel Ordre Mondial. Alors si aucune agence humaine ne peut raisonnablement être rendue responsable de tout ça, la plus grande des conspirations, qui reste-t-il ? Qui doit-on blâmer ?

"Dans sa demeure de R'lyeh,
Cthulhu mort attend en rêvant."
- chant traditionnel du culte de Cthulhu

Nous en sommes au compte à rebours précédant l'Apocalypse, au seuil de la fin des temps, quand les hommes ne feront plus qu'un avec les Grands Anciens, tuant, blessant et se délectant des souffrances qu'ils infligeront et des violences qu'ils provoqueront. Bientôt les étoiles seront propices, les Grands Anciens s'élèveront et le bref séjour de l'Humanité sur la scène mondiale prendra fin.

C'est en tout cas ce qu'ont dit tous les prophètes – ceux du moins qui savaient de quoi ils parlaient. Mais peut-être reste-t-il une chance. Peut-être n'est-il pas trop tard. Dans les années 20, les gens voyaient l'Apocalypse à leur porte et ils avaient tort. Peut-être nous aussi pourrons-nous repousser l'obscurité un peu plus longtemps. Pas éternellement, peut-être même pas très longtemps, mais suffisamment pour que nous et nos enfants puissions vivre en paix.

Mais en ce cas, qui va chercher la petite bête ? Qui va oser s'aventurer dans les tréfonds de la plus grande des conspirations, pour y affronter les pires horreurs ? Qui recherchera les origines de la corruption qui règne dans notre société et les exposera au grand jour ? Qui ira défier des puissances plus anciennes que le temps et l'espace et tentera de faire tomber les étoiles du ciel même ?

Nous voyageons léger, enquêtons en profondeur
et frappons fort.
Nous sommes Delta Green et peut-être que nous sommes
des hors-la-loi, des francs-tireurs ou des idiots, mais nous
gardons cette boule de glaise saine et sauve depuis plus
longtemps que la plupart des gens sont sur cette planète.
- Major Général Reginald Fairfield, U.S. Army, en retraite.

Mesdames et messieurs, bienvenue dans *Delta Green*, un supplément pour l'*Appel de Cthulhu* sur la période contemporaine. Vous y découvrirez l'histoire de Delta Green, ses alliés et ennemis. Vous y apprendrez tout sur les activités du Mythe de Cthulhu à notre époque, ainsi que la façon dont vos joueurs pourront le combattre sous toutes ses formes. Vous en saurez plus que vous n'auriez jamais imaginé sur les Mi-Go et une fois terminé, vous aurez une campagne que vos joueurs n'oublieront jamais.

Delta Green a été conçu durant l'été 92, comme une structure narrative destinée à jouer des aventures d'horreur/conspirations à l'époque contemporaine, en utilisant l'*Appel de Cthulhu*. Tout commença par un article et un scénario dans le numéro d'automne 92 de *The Unspeakable Oath*, notre magazine dédié à ce jeu. Le travail sérieux commença au printemps 93, pour écrire le livre que vous avez en main, quatre ans plus tard. Cela fut long mais ça en valait la peine. C'est le plus gros projet auquel nous nous soyons attelés et vous n'avez plus qu'à tourner la page pour en découvrir le résultat. Appréciez, et surveillez vos arrières.

Sommaire

Introduction vi

Chapitre 1 : Le Grand Projet 2

Le Grand Projet 4
Le Mythe dans les années 90 10
Les Fungi de Yuggoth 17
Big Brother alors et maintenant 20
Chronologie : Big Brother alors et maintenant 23

Chapitre 2 : Delta Green 30

Delta Green 32
Chronologie de Delta Green 50
Personnalités de Delta Green 52

Chapitre 3 : Majestic-12 62

Majestic-12 64
Chronologie de Majestic-12 86
Personnalités de Majestic-12 88

Chapitre 4 : La Karotechia 96

La Karotechia 98
Personnalités de la Karotechia 104

Chapitre 5 : SaucerWatch 112

SaucerWatch 114
Personnalités de SaucerWatch 120

Chapitre 6 : La Destinée 126

La Destinée 128
Personnalités de la Destinée 134

Appendices 138

Appendice A : Bibliographie 140

Appendice B : Glossaire 142

Appendice C : Classifications de Sécurité 146

Appendice D : Manuscrits Mystérieux 150

Ordonnance de l'OSS 154
Tagebuch 155
Rapport sur la mort du Dr Courtis 160
Documents SEAGATE 162

Appendice E : Scénarios 164

Marionnettes et Ombres Chinoises 164
Convergence 180
New-Age 194
Première partie : Le Prince est mort. Vive le Prince 201
Seconde Partie : L'aube d'un âge nouveau 220

Appendice F : Création des Investigateurs 236

Appendice G : Agences Fédérales 238

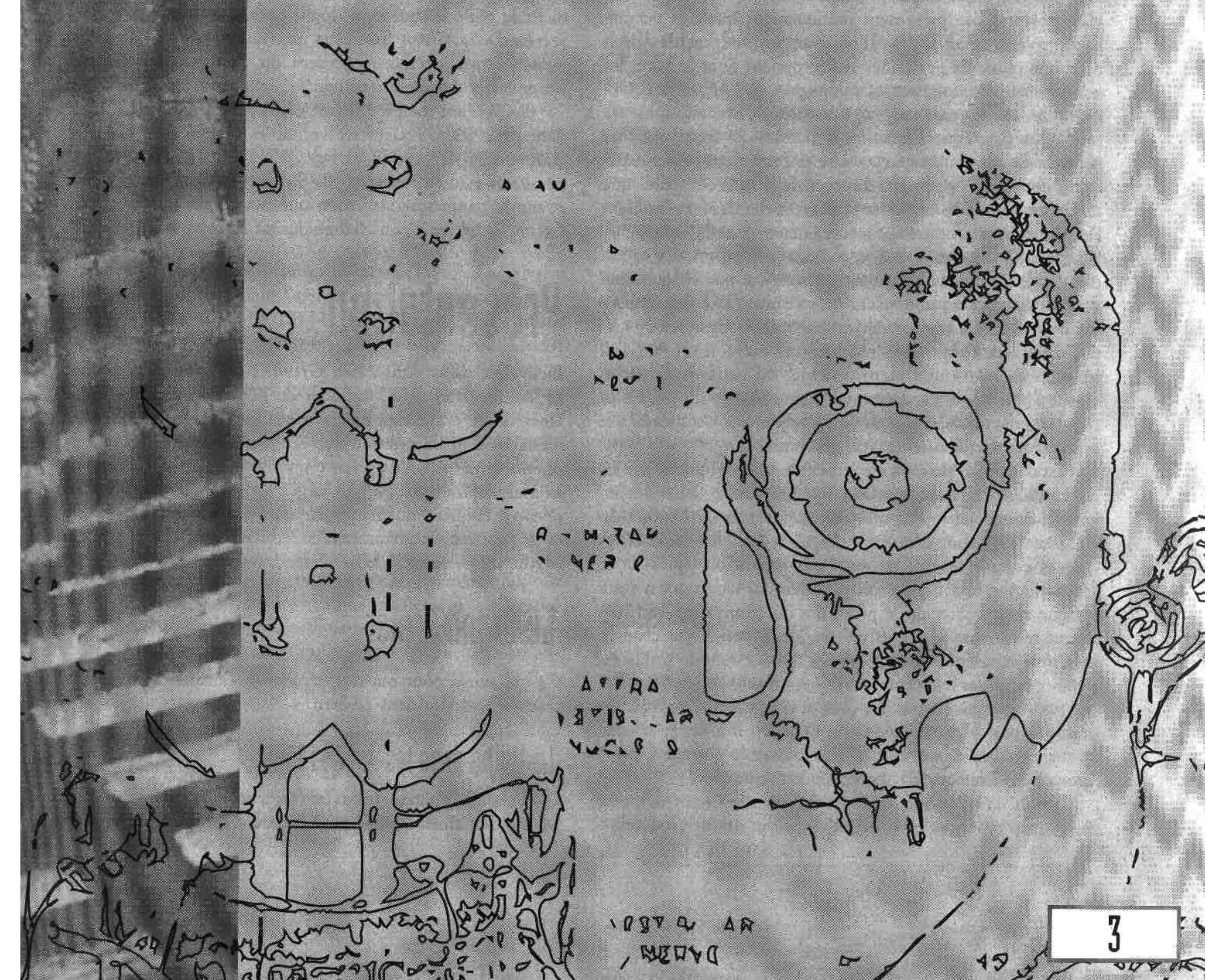
Appendice H : Nouvelles compétences 280

Appendice I : Armes à feu modernes 283

Index 295

LE GRAND PROJET

BIENVENUE
A L'HOLOCAUSTE.
BIENVENUE A LA FIN
DE L'HUMANITE.
BIENVENUE A LA FIN
DES TEMPS.



Le Grand Projet

John Tynes

Ce livre présente un éventail complet des ressources pour la mise en place d'une campagne moderne de l'*Appel de Cthulhu*. Les informations qu'il contient pourront être utiles à n'importe quel MJ menant une campagne d'horreur et de conspiration dans le monde actuel.

Avertissement

L'idée originale présidant à la création de *Delta Green* était simple : dans l'*Appel de Cthulhu*, aucune explication rationnelle n'avait, jusqu'alors, été donnée pour expliquer les raisons pour lesquelles un groupe d'individus très disparates se constituait pour affronter les puissances cthulhiennes. Les fictions de H.P. Lovecraft ne présentent pratiquement que des personnages isolés face au Mythe. Il n'y avait pas, ou peu, de raison pour que plusieurs personnes se regroupent pour le faire. En conséquence, de nombreuses campagnes de l'*Appel de Cthulhu* utilisent des agences de détectives, organisations de recherches psychiques ou autres structures qui fournissent un lien amenant les investigateurs à se retrouver ensemble, expliquent comment ils peuvent disposer de ressources (telles que du temps pour leurs enquêtes ou leurs recherches) et facilitent l'introduction de nouveaux investigateurs dans la campagne. L'esprit de l'*Appel de Cthulhu*, conjugué à l'importance accordée au réalisme dans les scénarios, nécessite que chaque nouveau personnage ait une raison de se trouver là et ne surgisse pas d'un chapeau. Le recrutement par les investigateurs du garçon d'étage de l'hôtel où ils résident (par exemple) en vue d'aller empêcher le grand sacrifice rituel du culte démoniaque amène l'histoire vers le cartoon et nuit à l'esprit du jeu. *Delta Green* a été conçu pour remédier à cela et pour conforter cet esprit d'une façon aussi réaliste que possible.

La deuxième raison a été le peu de matériel publié sur les années 90 pour l'*Appel de Cthulhu*. Les années 1920 ont un côté fascinant qui représente une grande part de l'intérêt du jeu, mais elles sont déjà trop éloignées dans le temps et les joueurs comme les MJ ne sont pas toujours adeptes de la reconstitution historique précise. Établir une campagne à notre époque aide à éviter de se poser des questions du genre "est-ce que ma voiture a un coffre?" ou "quelles sont mes chances qu'il y ait le téléphone dans cet hôtel?". Le monde actuel est familier à tous et les scénarios risquent moins d'être interrompus pour de telles raisons. De plus, la vision cosmique de Lovecraft n'a pas à être limitée à l'époque où il a écrit; si cette vision est si puissante, elle doit supporter le passage à notre époque et même au-delà. Lovecraft le mérite bien.

Enfin, la troisième raison a été de supprimer des obstacles trop répétitifs en travers du chemin des investigateurs. Combien de fois ceux-ci doivent-ils rouler la police, baratiner quelqu'un pour obtenir les rapports concernant un crime, interroger des suspects sans rien d'officiel pour justifier leur curiosité, entre autres? L'originalité de citoyens ordinaires prenant sous leur responsabilité de faire respecter la loi disparaît vite. Placer d'emblée les investigateurs dans le rôle d'agents gouvernementaux paraissait évident, dans la mesure où ils pouvaient alors se concentrer sur leur enquête en évitant les obstacles compliqués et les justifications foireuses ("Pour sûr, Investigateur Pêcheur Esquimau, le sergent te laisse voir les photos du lieu du crime"). Pour finir, la question de qui paye les tickets d'avion ou de savoir comment un investigateur peut s'absenter deux semaines de son travail sans être renvoyé et d'autres du même genre y trouvent également une réponse. Un travail dans une agence gouvernementale règle les questions logistiques, tandis que la société secrète *Delta Green* fournit la motivation pour qu'un investigateur sorte occasionnellement du cadre de ses activités normales et parte en aventure.

En voulant intégrer ces objectifs à mon goût de longue date pour les OVNI et les véritables histoires de parapsychologie, je ne pouvais arriver qu'à Delta Green. Cela me paraissait évident, en tous cas durant ces trois ans et demi, et me le paraît toujours, bien que ma conception de Delta Green ait un petit peu changé durant ce temps.

Présentation

Bienvenue donc dans *Delta Green*. Nous postulerons dans ce livre l'existence, à l'intérieur du gouvernement des États-Unis, d'une organisation secrète vouée à protéger le pays de menaces d'ordre paranormal. Ce qui se cache derrière le phénomène OVNI représente une bonne part de cet ouvrage mais son optique est plus large : les agents de Delta Green peuvent enquêter sur n'importe quel événement paranormal et se trouver fréquemment en contact avec les forces du Mythe de Cthulhu et leurs séides humains.

Le Grand Projet

Ce qui suit a pour but de préparer le Gardien à ce qu'il va trouver plus loin dans ce livre.

Le Mythe dans les années 1990

Ce chapitre analyse les relations entre les humains et le Mythe de Cthulhu, ainsi que l'état de celui-ci à notre époque

et le statut actuel des principales entités ou créatures du Mythe.

Les Fungi de Yuggoth

Ce chapitre contient une étude détaillée des Mi-Go et du côté byzantin de leur opération aux États-Unis (nom de code "Greys") au cours des dernières décennies. Les Mi-Go servent d'adversaire principal dans cet ouvrage et nous détaillerons notre approche de ces créatures, révélant certains de leurs objectifs.

Big Brother alors et maintenant

"Big Brother" se concentre sur le côté humain de cet ouvrage. On y trouvera un historique des services de police et de renseignement américains, ainsi qu'une chronologie détaillée. Un Gardien qui souhaiterait revisiter certains événements historiques avec l'apport du Mythe devrait y trouver de quoi en "expliquer" plus d'un, mais le but de ce travail est ailleurs. L'histoire de Delta Green, son organisation et ses méthodes trouvent leurs racines dans le gouvernement des États-Unis et il est important de bien comprendre comment les agences gouvernementales sont arrivées à leur état actuel dans l'ensemble de la communauté du renseignement. Cela devrait particulièrement intéresser les lecteurs d'autres pays.

Organisations

Plusieurs organisations sont décrites dans ce livre à l'usage du Gardien. L'une d'elles, le Culte de la Transcendance, sera détaillée dans un supplément à venir mais est présentée rapidement ici pour la situer dans son contexte.

Delta Green

Née du raid de 1928 sur Innsmouth et de l'intérêt porté par les nazis à l'occulte, cette organisation de renseignement et d'espionnage a existé de 1942 à 1970. Après une opération désastreuse au Cambodge avant son invasion, Delta Green fut démantelée. Réticents à l'accepter, de nombreux membres du groupe continuèrent leurs opérations au cas par cas, enquêtant sur divers phénomènes paranormaux mais, en raison essentiellement de leur structure informelle et du manque de centralisation des informations, beaucoup de ces enquêtes échouèrent. En 1994, à la suite de l'assassinat d'un dirigeant de longue date de Delta Green, le groupe se réorganisa en une structure cellulaire, classique des sociétés secrètes. Aujourd'hui Delta Green est toujours une société occulte à l'intérieur de l'organigramme gouvernemental, qui bénéficie d'une structure de commandement et de regroupement des informations faisant de son mieux pour dénicher les activités paranormales et en protéger les citoyens américains.

Majestic-12

Comme cela a déjà été dit, l'un des objectifs de ce livre est de fournir une explication associant de façon cohérente le Mythe de Cthulhu d'une part et le folklore ufologique apparu après les "foo fighters" de la Seconde Guerre mondiale et l'incident de Roswell en 1947 d'autre part. Majestic-12 est un groupe haut placé, top-secret, créé pour enquêter sur le phénomène OVNI. Tout ce qu'on a pu vous raconter, et même pire, est probablement vrai. Ces dernières années, Majestic a réussi à entrer en contact avec les extraterrestres, obtenant ainsi de précieuses connaissances dans les domaines scientifiques et technologiques. Majestic-12 a également négocié un traité accordant aux Autres l'autorisation et la protection du gouvernement pour leurs activités sur Terre (même s'il devait en résulter la mort de citoyens américains) en échange de leur coopération et de leurs informations. Les dirigeants de Majestic-12 sont largement corrompus, certains ayant utilisé les informations des extraterrestres pour leur profit personnel, dont une longévité accrue (peut-être même infinie) et des gains financiers. Majestic a une puissance formidable mais il n'empêche qu'elle s'est fait rouler. Les "Greys" (comme on appelle souvent les extraterrestres) ne sont que des automates biologiques fabriqués par les Mi-Go, les Fungi de Yuggoth, comme outil dans leur projet d'étudier l'Humanité et d'accroître leur accès aux ressources qu'ils convoitent. Majestic-12 est tombé dans le piège des Mi-Go, avalant l'appât, l'hameçon et même la ligne, sans saisir tout ce que leur marché avait de "faustien". Cependant, Delta Green a des soupçons et considère les extraterrestres et Majestic-12 comme des menaces pour la sécurité des États-Unis.

La Karotechia

Bien qu'elle ne soit pas un acteur majeur sur la scène mondiale (ou même nationale), la Karotechia est tout de même une organisation importante, liée de longue date à Delta Green. Durant la Seconde Guerre mondiale, la Karotechia était l'organisation secrète des nazis, dédiée à l'exploration de l'occulte et des pouvoirs paranormaux pour le compte du régime hitlérien. Elle avait alors accès aux bibliothèques des pays conquis et en déroba les connaissances occultes pour mener à bien ses terribles expériences. La Karotechia fut contrée par Delta Green à cette époque, mais une poignée de survivants s'est regroupée en Amérique du sud. Conduit par une manifestation d'Adolf Hitler lui-même (c'est du moins ce qu'il prétend), un trio de vieux nazis se sert de magie noire pour prolonger leurs vies et étendre leur influence. Ils mettent en place un réseau mondial de groupes fascistes et néo-nazis avec l'aide desquels ce Quatrième Reich autoproclamé espère mener son plan de conquête. Pour l'heure, la Karotechia manque de puissance et son cœur est à la fois trop restreint et trop vulnérable. Les activités locales de groupes liés à la Karotechia risquent fort, cependant, d'attirer l'attention de Delta Green.

SaucerWatch

Ce groupe d'enquêtes et de recherches ufologiques est un autre acteur mineur, mais un acteur inhabituel. Les groupes ufologiques existent par treize à la douzaine, mais SaucerWatch sort du lot par le professionnalisme de son travail et le revenu substantiel qu'il tire d'un fonds d'épargne mis en place par un de ses membres, assez riche. En conséquence, SaucerWatch est le seul groupe ufologique a avoir acquis quelque crédibilité (au moins dans les cercles prêts à

admettre l'idée des OVNI) et peut ainsi jouer un rôle important dans l'affrontement entre Delta Green et MJ-12. De fait, MJ-12 a infiltré ce groupe avec succès. Les liens entre Delta Green et SaucerWatch dépendront essentiellement de la façon dont vos joueurs réagiront à son existence et ses activités. On notera, cependant, que SaucerWatch limite ces dernières aux OVNI et ne s'intéressera à un culte sinistre ou à un serial-killer que s'il semble lié à des OVNI. Un Gardien créatif pourra facilement monter une campagne alternative dans laquelle les joueurs seront membres de SaucerWatch (en remplaçant tout ou partie des PNJ) faisant irruption au milieu de la guerre entre Delta Green et MJ-12 et en apprenant au passage plus qu'ils ne le désirent.

La Destinée

La Destinée, organisation criminelle occulte basée à New York, également connue sous le nom de Réseau, trempe dans toutes sortes d'activités illégales standard : drogue, prostitution, contrebande, corruption politique et on en passe. Ses dirigeants, toutefois, sont aussi des sorciers dont les connaissances et le pouvoir ne sont pas négligeables et ils dirigent leur organisation plus comme une secte que comme un gang. Ils disposent d'importantes ressources magiques et ont souvent recours aux sortilèges et créatures du Mythe pour résoudre leurs problèmes. Le chef de la Destinée se nomme Stephen Alzis et le bruit court qu'il n'est autre que Nyarlathotep (c'est en tout cas ce que croit la Destinée). Il arrive que des gens affirment posséder des preuves (certificats de décès, nécrologies, etc.) montrant que "Stephen Alzis" est décédé quinze fois depuis 1930. Ces individus ont tendance à disparaître sans laisser de trace ou à être victimes de combustions spontanées. Hummmmm......

Club Apocalypse

Cette "organisation" sort de l'ordinaire, car elle n'est pas prévue pour être un allié ou un adversaire des investigateurs. Le Club Apocalypse est un curieux night-club de l'Est de New York. Très fréquenté par les yuppies qui veulent s'encanailler et autres fêtards et chahuteurs, le Club a été le point de rendez-vous des amateurs d'occultisme depuis sa fondation en 1969. Son directeur, Robert Hubert, plus connu sous le nom de Belial, paraît avoir entre vingt et trente ans et n'a pas changé depuis qu'il est sorti de Barnard en 1960. Belial a eu parmi ses relations un certain nombre de célébrités, dont beaucoup sont mortes prématurément. Ses accointances dans le milieu occulte sont étonnantes et il en sait plus sur le Mythe que ne le devrait un homme sain d'esprit. Plus mystérieux encore est l'homme réputé être le propriétaire réel du Club, Stephen Alzis, déjà mentionné. Celui-ci fréquente le Club mais nie en être le propriétaire. L'endroit sert bien évidemment de point de ralliement pour la Destinée. L'orchestre maison, les *Charnel Dreams*, est dirigé par Anton Merriweather, un ami de Belial. Merriweather et son orchestre ont des liens très forts avec l'occulte et le Mythe, mais leurs buts restent mystérieux. Le Club est prévu pour servir d'appui aux investigateurs, Belial (ou même Alzis) pourra souvent les mettre en contact avec un informateur ou un pourvoyeur de tel ou tel objet ou contact nécessaire à leur enquête. Une fois la campagne lancée, le Club sera souvent le point de départ d'un scénario ou l'endroit où seront trouvées des informations. Bien sûr, Belial et Alzis demanderont toujours quelque chose en échange de leurs services.

Le Culte de la Transcendance

Cette organisation n'est pas décrite dans cet ouvrage mais le sera dans un supplément à venir. Pour résumer, le Culte de la Transcendance est une société secrète de type Illuminati basée à Stockholm, en Suède. Elle contrôle un grand nombre d'organisations aux États-Unis, toutes dédiées à réduire les Américains (et par la suite le reste du monde) à l'état de sociopathes par divers moyens, dans le but de préparer la Fin des Temps. Le culte est dirigé par Nyarlathotep (aucun doute à ce sujet) et une poignée de maîtres déments tous œuvrant, depuis Stockholm, pour l'érection de la Cour d'Azathoth. C'est un formidable adversaire pour Delta Green, en particulier parce que sa base se trouve à l'extérieur des ETATS-UNIS, là où les pouvoirs de police fédérale américaine ne s'exercent pas. Sa menace est peut-être plus importante encore que celle que représente Majestic-12, mais son ouvrage est bien plus insidieux, plus subtil et par voie de conséquence sous-estimé.

Appendices

En dehors des chapitres sur le monde et les organisations présentées dans cet ouvrage, on trouvera en plusieurs appendices diverses informations intéressantes pour les Gardiens. La *Bibliographie* et le *Glossaire* (respectivement appendices A et B) s'expliquent d'eux-mêmes. Les autres méritent un petit mot.

Appendice C : Classifications de Sécurité

Les secrets officiels sont partie intégrante de toute histoire de conspiration et de société secrète. Cet article explique comment le gouvernement américain note les documents et quelle classification est utilisée suivant le type de document. Les Gardiens qui souhaitent créer des documents d'aspect réaliste à remettre aux joueurs apprécieront sans doute ce passage.

Appendice D : Manuscrits mystérieux

Que serait l'*Appel de Cthulhu* sans quelques recueils de sombre savoir ? Dans notre cas, il s'agira de documents gouvernementaux classés top-secret dévoilant une partie du mystère derrière la présence des extraterrestres sur notre planète, entre autres choses. Quatre de ces documents sont décrits en termes de jeu. En bonus, le texte complet de trois d'entre eux est présenté, avec un aspect officiel (tampons, classifications). Vous pouvez les photocopier et les donner à vos joueurs lorsque leurs investigateurs les découvriront en cours de partie.

Appendice E : Scénarios

Vous trouverez là deux aventures courtes et une longue. La première "Marionnettes et Ombres Chinoises" peut servir


Une équipe BLUE de Majestic-12 cherchant vos investigateurs.

d'introduction pour de nouveaux investigateurs qui n'appartiennent pas encore à Delta Green. La deuxième, "Convergence", est une version révisée du scénario original paru dans le numéro 7 de *The Unspeakable Oath*, avec Majestic-12 comme adversaire et laissant deviner une partie de la vérité concernant les Greys. Enfin "New-Age" est une mini-campagne qui nécessitera plusieurs sessions de jeu. Elle est bien plus axée sur les Mi-Go et allie une enquête complète à un maximum d'actions (carrément interplanétaires!).

Appendice G : Agences Fédérales

Le gouvernement des États-Unis compte en son sein un ensemble complexe et subtil d'agences travaillant à des activités très variées, officielles ou officieuses. Cet appendice en décrit trente-quatre, liées aux milieux judiciaire ou du renseignement. Chaque descriptif comporte des informations sur le personnel de l'Agence, son budget, son objectif, son histoire et autres points intéressants. Pour chaque agence est également fourni un ou plusieurs archétypes d'investigateurs. On pourra ainsi choisir d'être analyste pour la CIA, spécialiste de guerre psychologique à l'INSCOM, agent spécial de l'ATF ou même ranger dans un parc national. Enfin, chaque descriptif inclut un PNJ de cette agence, prêt à être utilisé dans la campagne.

Appendices F, H et I : Informations pour les joueurs

Les joueurs trouveront là de quoi s'amuser : les instructions pour créer des investigateurs Delta Green, une sélection de nouvelles compétences pour l'*Appel de Cthulhu* et une liste d'armes à feu contemporaines du monde entier. Une feuille de personnage *Delta Green* se trouve à la fin de ce livre, prête à être photocopiée.

Conseil au Gardien

Le Gardien d'une campagne de Delta Green aura à faire un certain nombre de choix expliqués ci-après, avant de se lancer tête en avant dans le premier scénario. Notez que celui qui utilise ce livre pour une campagne d'un autre jeu que l'*Appel de Cthulhu* est livré à lui-même, car il nous est difficile de conseiller sur la façon d'utiliser ce livre avec TOUS les jeux d'horreur ou de conspiration contemporaine existants, mais il devrait quand même s'en sortir.

Établissement du schéma de la campagne

Vous aurez tout d'abord à décider quelles intrigues, majeures ou mineures, vous souhaitez incorporer dans votre campagne. Sera-t-elle centrée sur le conflit entre Delta Green et Majestic-12 ? Ou bien préférez-vous vous débarrasser de tout ce qui concerne les OVNI et envoyer Delta Green combattre la Karotechia ? À moins que les menées de la Destinée et du Club Apocalypse ne vous interpellent plus? Pire encore : êtes-vous l'un de ces dingues prêts à utiliser chaque élément

fourni dans cet ouvrage *même si ça doit vous rendre tout à fait fou*? Hé hé.

Pour rester réaliste, nous vous conseillons de sélectionner une intrigue principale sur laquelle sera articulée votre campagne. Comme cette intrigue risque de prendre un moment pour être résolue, choisissez-en une ou deux secondaires pour y balader parfois les investigateurs.

L'exemple le plus simple serait une campagne présentant Majestic-12 comme principal adversaire. La puissance de ces ennemis est énorme, ils sont liés avec les Mi-Go et renforceront ce côté paranoïaque si important pour l'*Appel de Cthulhu*. Une fois cette décision prise (pour les besoins de notre exemple), nous suggérerions d'utiliser la Karotechia comme épouvantail. Les beaux salauds de cette organisation peuvent être facilement identifiés et éliminés, procurant ainsi aux joueurs un sentiment de réussite avant de les envoyer dans le grand final avec Majestic-12, à venir dans quelques scénarios.

Avec la Karotechia comme principale intrigue secondaire, nous vous proposons SaucerWatch ou le duo Destinée/Club Apocalypse comme intrigue secondaire, libre à vous de les utiliser ou non selon vos besoins. SaucerWatch peut se révéler un obstacle mineur comme un allié mineur, apte à aider un peu contre Majestic-12 mais sans intérêt face à la Karotechia. La Destinée et le Club Apocalypse seront utiles comme source de renseignements et de contacts concernant le paranormal, tout en conservant une aura de mystère et d'occultisme qui contrebalancera agréablement le côté conspiration/paranoïa du reste de la campagne. Ces deux groupes seront une aide face à la Karotechia, mais ont peu de rapports avec Majestic-12. Si vos joueurs se concentrent sur eux et oublient Majestic, faites-leur donner une leçon par la Destinée, qu'ils comprennent qu'ils ne sont pas de taille (après tout, le chef de la Destinée est probablement Nyarlathotep).

Bien sûr, la structure décrite ci-dessus n'est que l'une des possibilités, celle pour laquelle cet ouvrage donne le plus d'éléments et à notre avis la plus simple à mettre en œuvre; ce supplément est écrit pour une campagne de ce type, comme vous avez dû vous en rendre compte. Toutefois si vous préférez une descente dans les horreurs de l'occultisme, oubliez MJ-12 et tout le reste et faites de Stephen Alzis le pivot de l'histoire, en entraînant la Karotechia dans son sillage. Vous avez alors un lien tout prêt avec le Culte de la Transcendance, si vous achetez ce livre lors de sa sortie.

Le choix, comme d'habitude, est entre vos mains.

Préparation

Une fois choisies les intrigues principales et secondaires de votre campagne, vous aurez à préparer des notes sur la façon dont les investigateurs vont pouvoir apprendre les Grands Secrets de celle-ci, c'est-à-dire planifier les aventures, PNJ, histoires et autres informations de fond. Si votre choix s'est porté sur la Destinée, qui en parlera pour la première fois aux investigateurs? Stephen Alzis les contactera-t-il lui-même en leur faisant une offre mystérieuse liée à l'enquête sur laquelle ils travaillent? Seront-ils conduits au Club Apocalypse par une inscription griffonnée sur une nappe en papier? Il faut prévoir tout ceci à l'avance ou, au moins, avoir une idée des éléments du scénario à venir qui pourront s'y rattacher sur l'instant.

Quelle aventure allez-vous faire jouer en premier? Nous vous conseillons "Marionnettes et Ombres Chinoises" bien entendu, mais vous avez peut-être une autre idée. Les possibilités d'aventure sont très diverses, surtout avec la mode OVNI/paranormal sévissant ces dernières années à la télévision et ailleurs dont vous devriez pouvoir tirer nombre d'idées. Une fois votre premier scénario prêt, commencez à réfléchir à ce qui viendra ensuite et aux opportunités de relier les deux.

Même si les histoires ne sont pas liées entre elles, arrangez-vous pour qu'un PNJ ou deux de la première histoire puisse être contacté durant la suivante. Un peu de travail dans ce domaine fera de votre campagne un tout sans accrocs plutôt qu'une série d'histoires isolées.

Une fois que vous avez cadré les organisations protagonistes de votre campagne, quels objectifs allez-vous attribuer à chacune d'elles en relation à vos investigateurs? Si Majestic-12 est l'un des principaux acteurs de l'histoire, vos PJ sont-ils suivis? Si la campagne tourne autour de la Karotechia, est-ce que leurs groupes de fanatiques harcèlent les investigateurs appartenant à des minorités? Pensez toujours à qui peut surveiller les PJ et à répondre à cette question : si quelqu'un est en train de les surveiller *maintenant*, que voit-il et qu'est-ce que cela signifie pour lui? Les agents de la Karotechia, par exemple, ne risquent-ils pas de mal interpréter les actions des investigateurs et de tenter de les gêner sans comprendre qu'ils ne sont intéressés que par quelques résidus d'un Culte voué à Cthulhu qui se trouve inclure parmi ses membres quelques représentants du Ku-Klux-Klan liés par ailleurs à la Karotechia. Étant donné le nombre de groupes potentiellement intéressés par les activités des investigateurs, ceux-ci ne devraient jamais savoir avec certitude qui les attaque et pourquoi.

Tâchez d'avoir toujours prêt quelques points d'attaques. Si les investigateurs se disent que ce sont des salopards d'occultistes nazis qui ont fait sauter leur voiture le mois dernier et s'ils vous demandent "où pouvons nous trouver des salopards d'occultistes nazis", votre réponse ne doit pas se résumer à "Euh...". Par contre, ayez en réserve un simple PNJ (sans lien avec un endroit ou un groupe particulier) susceptible de les orienter. Aussi lorsque les investigateurs commenceront à écumer les bars fréquentés par ces salopards de nazis, parachutez-y un PNJ qui sera un contact lié à la Karotechia, capable de leur transmettre des informations une fois qu'ils lui auront donné une raclée ou l'auront menacé d'un audit fiscal. Préparez plusieurs options de ce genre adaptées à votre campagne de façon à ce que les investigateurs puissent trouver les bonnes portes auxquelles frapper et avancer dans l'histoire s'ils mènent bien leur enquête. Dans le même ordre d'idée, dessinez un schéma montrant quels indices (voire quels *types* d'indices, tels que tickets d'avion, notes de téléphone ou dieu sait quoi) peuvent mener les investigateurs à quels endroits, lesquels à leur tour les conduiront jusqu'aux grands méchants ou quoi que ce soit. Ne définissez pas les indices trop précisément ("discuter avec un camé" est mieux que "discuter avec Ray Gitelman, camé de Chicago") de façon à pouvoir facilement rajouter des détails (nom, organisation, adresse) par la suite sans démolir toute la structure des enchaînements ou vous imposer de construire une nouvelle chaîne d'indices.

Reste pas assis là. Démarre une campagne avant qu'on soit tous morts !



Il est aussi possible d'enrichir votre campagne en utilisant des éléments publiés par ailleurs. Des scénarios modernes pour l'*Appel de Cthulhu* se trouvent dans les suppléments *Les Astres sont Propices* (Descartes) ou *At your Door* (Chaosium) tout comme dans les anciens numéros de *The Unspeakable Oath* ou d'autres magazines. Vous pouvez également adapter des scénarios d'autres jeux d'horreur contemporaine et de conspiration. Les suppléments dédiés à ces thèmes peuvent être utiles et vous pouvez chercher dans les produits pour *GURPS Illuminati*, *Conspiracy X*, *Hidden Invasion*, le *Monde des Ténèbres* ou autre jeu similaire.

Démarrage de la campagne

Le dernier choix à faire est de savoir si les investigateurs commencent la campagne comme membres de Delta Green ou s'ils vont tester par eux-mêmes le processus de recrutement et d'endoctrinement. Dans le premier cas, démarrez avec n'importe quel scénario qui vous passe par la tête. Dans le second, nous vous suggérons de débuter avec "Marionnettes et Ombres Chinoises" en faisant jouer un ou deux investigateurs agents du FBI qui seront alors engagés par Delta Green. *Après quoi* ces nouvelles recrues auront, à leur tour, l'occasion d'enrôler les autres investigateurs durant le scénario suivant, "Convergence" ou un scénario de votre création, à moins que les autres investigateurs ne soient déjà des membres plus anciens de l'organisation. Cette technique est particulièrement efficace, car elle accentue le côté société secrète de Delta Green. Certains investigateurs peuvent même être maintenus dans l'ignorance pendant plusieurs scénarios avant que la vérité leur soit dévoilée. Il y a plein de choses sympa à faire dans cet ordre d'idées, si l'on magnifie l'importance du secret et des méthodes de Delta Green et si l'on encourage les joueurs à penser comme des conspirateurs paranoïaques. Vous trouverez plus d'informations sur le choix des investigateurs et la manière d'étoffer leur histoire dans le chapitre *Création d'un investigateur Delta Green*.

Une fois l'ouverture choisie, le scénario paré à démarrer et l'histoire et les points d'entrées sélectionnés, il est temps de faire prendre la sauce. Continuez à lire et bougez-vous. Il y a une guerre en cours, d'une certaine façon, et nous avons besoin de toute l'aide disponible.

Qui ça "Nous", au fait?

Vous le saurez en temps utile. *Bonjour chez vous!*

Le Mythe dans les années 1990

John Tynes

Les temps ont bien changé depuis les années 20 lorsque des investigateurs éclairés combattaient les forces de l'inconnu pour repousser la fin de l'Humanité. Le monde a évolué et le Mythe de Cthulhu a dû faire de même. Autrefois l'horreur se manifestait lors de rencontres isolées avec des terreurs répugnantes et insidieuses dans des régions reculées. Aujourd'hui, l'horreur du Mythe apparaît de façon différente. Alors que nous approchons de plus en plus rapidement de la Fin des Temps, c'est le pourrissement de la société et de l'homme qui est le plus effrayant.

Notre foi en l'existence des monstres s'est amenuisée à mesure que les années passaient et avec elle ont disparu les monstres eux-mêmes, retournés dans l'ombre. À leur place se tiennent maintenant les serial-killers et les fascistes génocides, les conflits raciaux et la certitude que nous sommes en train de détruire notre monde simplement du fait que nous y vivons. Le Mythe, comme l'appelait les investigateurs des années 1920, n'est plus le pire ennemi de l'Humanité. Aujourd'hui, c'est l'Humanité qui se dresse contre elle-même. Nous avons cédé à la corruption, notre visage se rapprochant de plus en plus de celui du Mythe. Le jour approche à grands pas où, comme le disait le vieux Castro à l'inspecteur Legrasse, "l'Humanité ne fera plus qu'une avec les grands Anciens; libre et sauvage, au-delà du Bien et du Mal, rejetant les lois et la morale, les hommes hurleront et se délecteront de plaisir". Nous avons été avertis : "Les Anciens délivrés leur apprendraient de nouvelles façons de crier, de tuer, de faire bombance, et toute la terre flamboierait d'un holocauste d'extase effrénée".

Bienvenue à l'Holocauste. Bienvenue à la fin de l'Humanité. Bienvenu à la Fin des Temps.

Le Mythe n'a pas de "but" en tant que tel, si ce n'est de se propager et de semer le Chaos. Du point de vue de l'Humanité cependant, son but est clair : les humains doivent devenir vils et autodestructeurs pour être plus réceptifs à l'état d'esprit du Mythe et ne plus faire qu'un avec lui, c'est-à-dire pour n'être plus rien.

Au cours des siècles passés, le Mythe semble avoir travaillé à cet objectif au travers d'expériences isolées plutôt que par des changements massifs. Un sorcier dément par-ci et un culte insane par-là provoquaient bien chacun un petit carnage, mais le monde restait inchangé dans sa globalité. C'est sur ce postulat qu'ont travaillé les investigateurs du passé. Malheureusement, ce postulat était erroné.

Le monde a changé, en pire. Nous vivons maintenant une époque schizophrène : nous nous attachons aux valeurs de la vie et poussons la science à trouver les moyens de la préserver, alors que nous semons parallèlement la mort et l'asservissement à une échelle jamais atteinte auparavant. Nos instructions implicites sont évidentes : nous propager et semer le chaos. Tous les délires de magiciens aliénés et tout le savoir de livres moisis n'étaient rien en comparaison, que des murmures, des manifestations homéopathiques d'un mal insidieux : la destruction des liens communs à toute l'Humanité et leur remplacement par l'égocentrisme isolationniste. Nos vies personnelles valent plus à nos yeux que l'intérêt de tous, aussi tous doivent souffrir.

Nous nous sommes réduits à l'état de bétail et le moment de l'abattage approche. Et tandis que nous entrons dans l'abattoir, pas à pas, en troupeau, nous pouvons voir que ceux qui nous y poussent et actionnent les hachoirs mortels ne sont pas des monstres inhumains mais bel et bien nos voisins, nos amis, nos dirigeants, nous-mêmes.

Nous avons suivi les ordres des Grands Anciens avec plus de succès et plus d'ardeur que ne le firent jamais Wilbur Whateley ou Joseph Curwen. Le Mythe nous a détruits en nous laissant nous détruire nous-mêmes. Maintenant le temps est arrivé, le festin va pouvoir commencer.

Enfin, dans les dernières années du XXème siècle, nous pouvons nous faire une idée de ce qui nous attend dans le sombre abattoir de l'histoire. C'est notre fin que nous y voyons et que nous y recherchons. En tant qu'espèce, nous avons totalement abdiqué. Le Mythe a vaincu. Il n'a plus qu'à prendre place pour le spectacle tandis que le courant nous entraîne dans les abîmes.

Par ici, la sortie est juste là. Prenez ce pistolet, levez le poing, déversez ces produits chimiques. L'Abîme vous attend, bouche aussi affamée et insatiable que celle de chaque nouvel enfant dont la naissance nous condamne à une plus rapide disparition de nos ressources et de nos richesses naturelles.

Aurions-nous pu être plus stupides ? Aider le Mythe plus efficacement ? Aurions-nous pu ne pas faire un seul des choix imbéciles dans lesquels nous nous sommes fourvoyés ?

Non. Notre destin est écrit dans les astres mêmes. Nos vies n'ont aucune importance et notre monde n'a aucun espoir. Il n'y a plus rien devant nous que la mort et les coléoptères.

Le Mythe aujourd'hui

En tant que concept, le Mythe s'est bien transformé aujourd'hui, prenant un visage totalement différent : la Condition Humaine. Nous pouvons le voir autour de nous chaque jour, dans les maisons délabrées, les euphémismes des grandes entreprises et les nettoyages ethniques. Il a perverti nos pensées au point que nous ne sommes pas meilleurs que les Profonds ou les autres bêtes immondes qui, autrefois, rampaient dans nos cauchemars.

Et pourtant, au milieu des périls de notre vie quotidienne, ces monstres continuent de nous chasser. Ils ont renoncé aux actions directes des décennies et siècles passés mais ils sont toujours là. L'essor des communications et des transports a réduit le spectre xénophobique des pays lointains, peuples sauvages et terres inconnues au niveau de vulgaires concepts de marketing. Jadis, la simple idée de l'Afrique Noire provoquait un frisson d'inquiétude chez les plus éclairés d'entre nous. Aujourd'hui, l'Afrique n'est plus Noire et ses produits et son imagerie religieuse se retrouvent dans toutes les boutiques à la mode de toutes les grandes villes du monde, affublés d'étiquettes de prix exorbitants et d'une connotation de culpabilité soulagée (achetons leur art sacré pour excuser les crimes de nos ancêtres esclavagistes). La xénophobie est passée et les sociétés extérieures au cercle des nations occidentales sont maintenant à la mode, plus signifiantes, plus primitives que les indigestes religions européennes. Avec ce mouvement, ont disparu nos peurs des religions indigènes et de leurs étranges divinités. Il est regrettable que nous n'ayons pas compris qu'il existe des dieux encore plus étranges, étrangers à l'Humanité et qui pourtant rôdent parmi nous.

Toutes les horreurs du Mythe que l'on pouvait rencontrer dans les années 20 sont encore là, mais elles se montrent moins. Les côtes de Nouvelle-Angleterre ne tremblent plus à l'idée qu'une petite ville puisse être détruite par les croisements avec les Profonds. Plus aucun sorcier ne provoque l'ire de ses concitoyens qui marchent sur sa demeure les torches à la main. À l'heure actuelle, ces sorciers se trouveront plus probablement sur des chaînes de télévision câblées à faire la publicité de leur religion New-Age, toutes cartes de crédit acceptées.

Lorsque les forces du Mythe agissent directement aujourd'hui, c'est en général sur l'ordre d'humains tellement corrompus qu'ils vont chercher l'aide de puissances surnaturelles monstrueuses en invoquant les créatures du Mythe sans se soucier des conséquences. Les humains appellent leur propre destruction et celle de leurs semblables, au lieu de se contenter d'être victimes de l'occasionnel monstre sortant des marais pour menacer un petit village innocent.

Cela vous rendrait presque nostalgique du bon vieux temps, lorsque les humains étaient les proies et le Mythe le chasseur. Maintenant, l'Humanité est sa propre proie et le Mythe un simple outil pour son autodestruction. Mais quand l'Humanité ne sera plus, le Mythe subsistera. Qui alors est véritablement l'outil ?

Penchons-nous donc sur la situation actuelle du Mythe dans le monde moderne. Ce qui suit est essentiellement consacré aux divinités, espèces et groupes présents sur Terre depuis longtemps. Les créatures telles que les Byakhees ou les Maigres Bêtes de la Nuit n'y viennent normalement que lorsqu'elles y ont été invoquées par des sorciers humains (ou inhumains) et ne sont donc pas concernées par le passage du temps.

Le Culte de Cthulhu

Ce culte ancien, qui a déjà à son tableau de chasse les vies du professeur Angell, de Francis Thurston et de bien d'autres, est quasiment éradiqué. Il était hors d'âge, empêtré dans ses vieux rituels et ses vieilles pratiques; le monde moderne n'est pas très tolérant pour les groupes d'adorateurs dégoûtants et à moitié fous qui s'agitent dans les marais ou sur des îles lointaines. Le Culte survit dans de petites enclaves isolées (surtout familiales), dans les villes les plus arriérées de notre monde, mais son influence au niveau mondial est nulle. Cthulhu n'a pas besoin du Culte et sa disparition n'est pas une grande perte.

Un investigateur contemporain plongeant dans l'histoire secrète de notre temps dénicherait sans doute occasionnellement un élément ou une relique du Culte, mais il n'aurait

Pourquoi ne les voit-on pas à la télé ?

On peut se demander pourquoi les monstres du Mythe ne sont pas tous les soirs dans les journaux télévisés, pris en train de dévaster une banlieue. Il y a plusieurs raisons à cela.

Premièrement, ils ne se montrent simplement plus beaucoup. Si on prend en compte tout ce qui a été publié pour l'*Appel de Cthulhu*, on reste à un nombre très faible de manifestations. Ces créatures sont peu actives et vu la façon dont le monde a changé, elles se dévoilent moins que jamais.

Deuxièmement, ils ne s'exhibent pas en public. Les Profonds ne déambulent pas dans les rues de Boston (pas encore, en tous cas) et les Byakhees n'essaient pas d'assassiner le président. Ils se manifestent dans des endroits retirés, des résidences privées ou par des moyens de communication magiques.

Troisièmement, prenons les exemples de la cryptozoologie. Combien de fois avons-nous pu voir des films montrant le monstre du Loch Ness, le Sasquatch, les ptérodactyles du Nouveau-Mexique ou de n'importe quel autre animal légendaire ? Même le cœlacanthe, un poisson préhistorique qui a survécu jusqu'à nos jours, n'a été découvert qu'il y a quelques dizaines d'années. Grâce à des preuves matérielles (des marques de ventouses gigantesques sur des baleines mortes, par exemple) nous savons qu'existent des calmars géants (*architeuthls dux*) mais jamais aucun spécimen n'a été capturé. Et toutes ces créatures sont recherchées activement par de nombreuses personnes à travers le monde !

Rien d'étonnant donc à ce que les créatures du Mythe ne soient pas tous les soirs dans les journaux télévisés. Les excès de malveillance de leurs séides humains détournent l'attention des éléments surnaturels qu'on pourrait éventuellement remarquer. Ce qui cherche à être secret le reste à la condition de se faire rare et de peu se montrer.

Rien n'empêche le Gardien de présenter de temps à autre un article sur "la Légende des Hommes-Poissons" ou autre du même acabit, tiré d'un magazine comme *Fortean Time* ou *Strange*. En l'occurrence, un investigateur PNJ qui serait venu au Mythe par le biais de la cryptozoologie plutôt que de la parapsychologie pourrait être intéressant. ("Je leur ai dit qu'il y a des étoiles de mer volantes dans l'Antarctique et ils se sont moqués de moi, les imbéciles !")

pas à craindre que celui-ci le traque avec des intentions criminelles. Le Culte dément n'était efficace que tant que l'isolement pouvait le protéger. Ces temps sont loin et le Culte également.

Cthulhu, par contre, attend toujours en rêvant. Il a encore des adorateurs, mais ce sont plutôt des individus dotés d'une grande volonté qui ne font pas partie du Culte. Ils vénèrent Cthulhu en secret, pour atteindre leur objectif personnel. Il est rare qu'ils collaborent entre eux, ignorant le plus souvent l'existence les uns des autres.

Si la curiosité nous incitait à nous intéresser aux puissants et aux hommes les plus riches de ce monde, nul doute que nous découvrions que nombre d'entre eux sont dévoués à Cthulhu. Ils le sont secrètement, et solitairement. Bientôt, toutefois, les rêves vont venir, leurs yeux s'ouvriront et ils comprendront qu'ils ne sont pas seuls à adorer le Maître des Océans. Alors le Culte de Cthulhu renaîtra, constitué cette fois de l'élite de la société, du monde des affaires et de la politique. Il fera alors tout son possible pour orchestrer la Fin des Temps.

D'ici là, ces adorateurs sont seuls et il est peut-être possible de disposer d'eux. Mais ils sont si nombreux. Tellement nombreux...

Les Sombres Rejetons de Shub-Niggurath

On voit rarement les infâmes Sombres Rejetons maintenant. Ils viennent quand on les appelle, se matérialisant en provenance d'un ailleurs, mais ne rôdent plus dans les bois obscurs ni ne traînent dans les chapelles abandonnées comme ils en avaient l'habitude. Les individus isolés qui adorent Shub-Niggurath sont toujours capables de ramener ces horreurs sur Terre, mais pratiquement toujours lors d'un simple rituel ou cérémonie. Il est exceptionnel que l'on s'en serve encore de chiens de garde.

Les Profonds

Parmi tous les serviteurs du Mythe, les Profonds conservent le record du plus haut niveau d'interaction avec les humains. Ils étaient, dans le passé, l'un des seuls groupes de créatures du Mythe à travailler à ce qui semblait être un projet précis et à comprendre ce que l'on pouvait tirer d'un lent travail de corruption.

Aujourd'hui, leurs vieilles tactiques ne fonctionnent plus. Les villes côtières ne sont plus les enclaves isolées qu'elles étaient naguère. Rares sont celles qui se trouvent à plus de quatre heures d'un émetteur d'une chaîne de télévision par satellite. La méthode utilisée autrefois par les Profonds n'est donc plus efficace. La maîtrise croissante des océans par l'Humanité a également rendu les opérations des Profonds plus vulnérables, comme l'a prouvé l'attaque par torpilles du Récif du Diable, en 1928.

En conséquence, les Profonds se sont retirés de la scène. Ils ont accompli leur part du grand jeu et ne souhaitent plus qu'être laissés seuls. Ils savent que le temps est proche où leur seigneur Cthulhu remontera des flots et qu'il ne leur est plus nécessaire d'enfoncer ses griffes dans le corps des humains pour en arracher le cœur encore palpitant.



Le Mythe peut prendre bien des formes.

Les Profonds ne veulent plus que le secret. Ils souhaitent vivre tranquilles jusqu'à ce que les astres soient propices et que R'lyeh remonte des profondeurs. En attendant, ils vont jouer profil bas, couvrir leurs traces et éviter tout contact avec les humains, autant que possible. Tout ce qu'ils ont à faire, c'est s'asseoir et patienter. Ils menacent les explorations sous-marines profondes, les sous-marins militaires et autres tentatives similaires, mais plus le gros de l'Humanité. Leur travail est terminé.

Les Vagabonds Dimensionnels

De façon à peu près unique parmi les créatures du Mythe, cet obscur groupe d'êtres inter-dimensionnels est devenu *plus* courant sur Terre, en grande partie en raison de la Destinée (également connue sous le nom de Réseau, voir page 128), une association criminelle occulte basée à New York qui les utilise pour se débarrasser des preuves de leurs crimes et d'autres choses qui ne doivent pas tomber entre les mains de la police. Ceux qui encourent les foudres de la Destinée risquent fort d'entendre derrière eux le crépitement d'un Vagabond Dimensionnel juste avant de disparaître pour toujours dans son étreinte maudite.

Les Choses Très Anciennes

Les créateurs des Shoggoths, architectes de la grande cité située sous les Montagnes Hallucinées dans l'Antarctique, ont disparu de notre monde. La chaîne montagneuse, décrite par Danforth dans son rapport officieux sur l'expédition de l'Université Miskatonic en 1930 dans l'Antarctique, n'a été signalée par personne depuis et apparemment n'existe pas. Pas plus que les fantastiques cités qu'il y a vues.

Personne ne sait avec certitude ce qui est réellement arrivé lors de cette expédition et ce que Danforth a exagéré (pour effrayer ceux qui voudraient s'y rendre) ou dissimulé (pour protéger le grand public). Ce qui est certain, en revanche, c'est que ni ces montagnes ni la cité n'existent à l'heure actuelle sur le continent Antarctique.

Si on admet que le rapport dit vrai, on doit se demander ce que sont devenues les huit Choses Très Anciennes intactes, retrouvées par le groupe de Lake, mais que nul n'a jamais revues. Il est suggéré que ces créatures n'étaient pas mortes et que Lake les a réveillées, au prix de la vie de ses compagnons. On peut supposer que ces huit-là en réveillèrent d'autres depuis longtemps enterrées ou cachées dans les glaces et que, ensemble, elles ont regagné leur cité pour la dissimuler de quelque façon aux yeux du monde moderne. Elle est peut-être encore là-bas, dissimulée, à moins que les Choses, leur cité et les montagnes qui l'entouraient n'aient quitté notre monde. Cette dernière possibilité semble la plus probable. Les Choses Très Anciennes ne font pas partie du Mythe en tant que tel et n'ont aucun intérêt à voir la Terre que nous connaissons détruite; pas plus qu'à être encore ici quand cela se produira.

Les ruines de leurs cités subsistent peut-être sous la glace de l'Antarctique ou au fond des océans de l'hémisphère austral. Il est possible que les Choses Très Anciennes nous aient simplement laissés derrière elles, en partant comme des rats quittant le navire, avant qu'il soit trop tard. Auquel cas, il est fort peu probable que nous les revoyions jamais.

Les Goules

Cette ancienne race de nécrophages courait autrefois les cimetières en toute impunité, dévorant les corps des défunts en de grands banquets souterrains. Le temps n'a pas interrompu leurs activités mais les a forcées à être plus prudentes. Beaucoup ont quitté les États-Unis pour l'Afrique, l'Amérique du Sud ou l'Asie, où les guerres civiles génèrent leur lot de corps frais et où le chaos dissimule leurs traces. Elles sont passées par les Contrées du Rêve pour le voyage, traversant de profonds tunnels dans les terres oniriques pour en sortir en divers points de notre globe.

Celles qui sont restées aux États-Unis ont emménagé dans les grandes métropoles, New York en particulier, où elles peuvent bénéficier non pas seulement de leurs propres tunnels mais aussi des kilomètres d'égouts, voies de métro, conduits de service oubliés et de tout l'incroyable réseau dissimulé sous les rues. Elles ont abandonné leurs pratiques de pillage des tombes (les cimetières urbains sont rares) au profit de l'enlèvement d'humains vivants, dans les rues ou dans le métro. Ces malheureux sont attirés sous terre, tués et dévorés.

La vieille garde des Goules s'oppose à de tels agissements. Restés fidèles à leur dieu carnassier, Mordiggian, ces nécrophages desséchés affirment qu'il n'est pas de leur ressort de prendre la vie des hommes : en effet, si les Goules consomment de la chair morte, c'est pour satisfaire aux exigences des rituels que Mordiggian leur a imposés, il y a très longtemps. Devenir des kidnappeurs et des assassins n'est pas digne de lui et ne le satisfait pas. Les Goules plus jeunes, bien qu'elles respectent Mordiggian au moins superficiellement, insistent sur le fait que de la viande, c'est de la viande, peu importe comment on l'obtient.

Glaaki

Glaaki vit sans se faire remarquer, immergé au fond de son lac dans la vallée de la Severn, en Angleterre. Des individus isolés continuent de l'adorer et il prend encore à l'occasion un serviteur mort-vivant. Il s'est également manifesté dans d'autres lacs à travers le monde, en général pour semer brièvement le chaos avec l'aide d'un culte local. De tels cultes sont de plus en plus rares, mais lorsqu'il en apparaît un, c'est avec le soutien direct et la protection de Glaaki, ce qui les rend très dangereux.

La Grande Race de Yith

Les Yithiens n'appartiennent pas au Mythe. Ils forment une race indépendante dont l'histoire s'est trouvée inextricablement mêlée à celle des forces du Mythe, puisqu'ils ont précédé les humains. Ils ont aussi survécu aux humains, en projetant leurs esprits en avant dans le temps pour prendre le contrôle de la race de coléoptères qui nous succédera sur cette planète. Les Yithiens ont tout vu et noté tout ce qu'ils ont pu sur leurs grandes tablettes.

Depuis les temps pré-humains, les Yithiens échangent leurs esprits avec ceux d'hommes de notre époque. Un homme emprisonné dans le corps d'un membre de cette race se voit forcé d'écrire tout ce qu'il sait, tandis que l'esprit yithien dans son corps apprend tout ce qu'il peut. Au bout de quelques années, l'échange d'esprit est effectué dans l'autre sens et chacun retrouve son état normal. L'objectif de la Grande Race est sa propre survie et la préservation du savoir, dans dieu sait quels buts. Les Yithiens n'ont donc pas particulièrement envie de nuire à l'Humanité, seulement de noter tout ce qui arrive.

Aujourd'hui, les Yithiens ont beaucoup à étudier. Il y a tant de forces humaines qui agissent de concert pour notre propre destruction que cette histoire doit être épouvantablement complexe à relater. Les Yithiens marchent parmi nous, leurs esprits dans les corps d'humains possédés. Peut-être ont-ils amélioré leurs méthodes à mesure qu'ils comprenaient mieux les structures de notre société et de notre comportement, de façon à ce que nous ne remarquions plus qu'un de nos amis a été pris par la Grande Race. Quoi qu'il en soit, les nombreux cas d'amnésie ou de possession enregistrés dans les décennies passées n'ont plus d'équivalent. La Grande Race s'est adaptée à notre temps et a appris à opérer de façon plus efficace. Quelles sont ses méthodes, nous n'en avons aucune idée.

Hastur l'Indicible

L'adoration d'Hastur a augmenté, étonnamment, mais pas directement. Celui-Qui-Ne-Doit-Pas-Être-Nommé est encore adoré par quelques rares déments et les Tcho-Tchos qui lui rendent hommage sont si peu nombreux qu'ils en sont négligeables (excepté pour ceux qui tombent entre leurs mains). En revanche, Hastur a gagné en pouvoir au travers de l'entité connue sous le nom de Roi en Jaune (voir plus loin).

Ithaqua

Jusque dans les années 30, Ithaqua était adoré sous divers noms par des cultes associés à travers le monde. Les Gardiens ayant lu la campagne *Le Marcheur du Désert* ont une idée de la façon dont nous voyons ce culte, ainsi que des difficultés rencontrées par d'intrépides investigateurs et de l'importance de leurs actions pour savoir quelle est l'influence d'Ithaqua aujourd'hui.

Dans cet ouvrage, nous avons supposé que l'histoire du *Marcheur* s'est déroulée pratiquement telle qu'elle avait été écrite, culminant avec la victoire d'un groupe d'investigateurs face à une opposition démesurée, déjouant les plans d'Ithaqua. Après ce spectaculaire échec, Ithaqua, irascible et rancunier, a semé la mort chez les dirigeants de son culte.

Aujourd'hui, Ithaqua est aussi puissant, ni plus ni moins, qu'il l'a été pendant des millénaires. Son culte toutefois est en miettes. La grandeur des objectifs et la complexité des liens de ses adorateurs dans les années 20 et 30 (où son culte était né des mouvements spiritualistes du siècle précédent) ont été anéanties par sa rage, ses fidèles retombant dans la différence et l'isolement. On peut encore rencontrer des petits groupes d'individus qui pratiquent la vieille religion, personnalités éclairées de Toronto ou fermiers débiles dans des exploitations isolées de Grande-Bretagne.

Une poignée d'hommes, parmi tous ces groupes épars, a conservé le savoir de leurs prédécesseurs et tentent de se préparer, eux et leurs organisations, pour le grand défi qui les attend dans quarante ans. Énorme défi en vérité, si l'on prend en compte la disparition et l'exploitation des croyances indigènes et le déclin des religions dans les nations occidentales. De plus, ces illuminés supposent que les étoiles ne seront pas alignées avant les années 2030.

Pour l'instant, tous ces cultes restent sans lien les uns avec les autres. Les efforts de leurs dirigeants pour reprendre contact et préparer leurs plans pour 2030 pourraient, cependant, attirer l'attention d'investigateurs contemporains.

Le Roi en Jaune

On sait que cette créature est un avatar de Hastur. Son influence sur Terre a augmenté au cours des dernières décennies, à mesure que la pièce du même titre se faisait connaître dans les milieux intellectuels et artistiques de notre société. Il existe, en particulier, un groupe connu sous le nom de Sénat Secret (nom tiré d'une phrase de Percy Shelley qui voyait ainsi les poètes du monde entier), d'intellectuels écrivains, artistes, poètes et philosophes, tous très influents, qui tous ont découvert ladite pièce et fait d'étranges rêves emblématiques de Hastur et du Roi.

Le but actuel du Roi en Jaune, tel au moins que le suggèrent ses actions, est de corrompre les arts, l'esthétique et la moralité de la prochaine génération d'humains en contrôlant ceux qui font la mode d'aujourd'hui pour les mener au nihilisme, à la folie et à la sociopathie. L'avant-garde d'aujourd'hui n'est guère, après tout, que la culture populaire de demain. En s'attaquant aux créateurs inconnus mais influents, le Roi compte avoir un effet important sur les hommes du futur.

Des thèmes liés au Roi deviennent de plus en plus récurrents dans la culture contemporaine. Un film important de ces dernières années a même été jusqu'à montrer brièvement le signe du Roi en Jaune. Ceci se produira probablement de plus en plus souvent, Hastur et le Roi préparant les humains pour le massacre général qui surviendra lorsque les astres seront en place.

Les Lloigors

Les Lloigors sont toujours parmi nous. Invisibles et subtils, dans leur existence comme dans leurs actes, ils courent peu de risques d'être repérés. Ils se servent toujours des fous et des désespérés et leur font toujours payer un prix terrible.

Les Lloigors disparaissent petit à petit, cependant. Ils n'ont jamais été très nombreux, mais ne sont guère plus de la moitié de ce qu'ils étaient dans les années 20. Ceux qui demeurent ne parlent des disparus qu'en disant qu'ils sont "passés", et nul ne sait si cela signifie qu'ils sont morts ou simplement partis ailleurs ou dans un autre état d'existence.

Les Mi-Go

Pour diverses raisons, les Mi-Go sont les principaux adversaires des investigateurs présentés dans cet ouvrage. En tant que tels, ils ont droit à un chapitre complet page 17.

Nyarlathotep

À peu près unique en cela parmi toutes les grandes entités du Mythe, l'être appelé Nyarlathotep s'est montré aussi actif qu'il l'a toujours été, si ce n'est plus.

Son habitude de se mêler des affaires des hommes fait qu'il est resté à la pointe des liens entre les humains et le Mythe. Si le triste état de l'Humanité a une origine, celle-ci doit être Nyarlathotep, caché derrière tant de masques que sa véritable influence ne sera jamais connue ni comprise.

A long terme, son effort le plus important (pourtant totalement invisible et inconnu de l'Humanité) est probablement la création et le développement du Culte de la Transcendance, un groupe dirigé par une poignée d'adeptes avilis et dégénérés dont le but est d'entrer à la Cour d'Azathoth. Sur Terre, ils travaillent à saper l'esprit des humains pour en faire des sociopathes. Le Culte agit au travers d'un éventail surprenant d'organisations, comme n'importe quelle société secrète traditionnelle, mais au lieu de rechercher le pouvoir pour le pouvoir, pour l'argent ou la gloire, ses marionnettes ne cherchent qu'à miner les liens entre les hommes en encourageant l'ultra-nationalisme, le racisme, le nihilisme et autres concepts fourre-tout. Pour l'*Appel de Cthulhu*, cette organisation sera décrite dans *Le Culte de la Transcendance*, un supplément de Pagan Publishing.

On peut aussi voir la main de Nyarlathotep, de façon plus localisée, dans le Club Apocalypse, un bar new yorkais (voir page 130) et son étrange directeur, Robert "Belial" Hubert. On murmure également dans les milieux occultistes que le nommé Stephen Alzis (qui pourrait être le propriétaire du Club Apocalypse où on le voit souvent), ne serait qu'un masque derrière lequel se cache également Nyarlathotep. Nul ne sait si c'est le cas ou si Alzis se sert simplement de ce nom.

Les Habitants des Sables

Il n'a jamais été fréquent de rencontrer des présentants de cette race. Leur survie, à l'heure actuelle, est sujette à caution. S'ils existent toujours, ils ont dû, dans ce cas, nouer des liens avec divers groupes extrémistes dans les déserts d'Europe et d'Asie. Il est probable que leur influence est réduite et qu'on ne les verra que dans des circonstances exceptionnelles, mais il est sûr qu'ils se montreront redoutables.

Les Hommes-Serpents

Cette ancienne race de sorciers existe toujours. Il y en a peu, si même il y en a, qui ont survécu jusqu'à aujourd'hui, cependant un certain nombre eux rôdent dans notre monde, qu'ils ont atteint par le biais de portails temporels ou en s'éveillant d'un sommeil de plusieurs siècles. On peut penser qu'il n'y en a pas plus de quelques dizaines de par le monde aujourd'hui, mais on peut être certain que chacun d'eux est un puissant sorcier, bien caché et bien installé où qu'il soit. Le but des Hommes-Serpents est généralement l'acquisition de savoir occulte et leur propre sécurité. Quand on en rencontre, ils agissent promptement pour protéger leur solitude ou bien disparaissent simplement, endossant l'identité d'un des humains qu'ils ont dévorés.

Les Shans

Ces étranges créatures (aussi connues sous le nom d'Insectes de Shaggaï) n'ont, au mieux, qu'une importance négligeable dans le grand dessein du Mythe. Les Shans sont bloqués sur Terre et cherchent, soit à s'échapper, soit à améliorer leur réseau de soutien en vue de réussir à s'enfuir. Ils n'ont aucune envie d'être sur notre planète lorsque les astres seront en place. Ils savent, cependant, qu'ils disposent d'un peu de temps pour augmenter leur pouvoir et, en conséquence, sont toujours très actifs dès qu'il s'agit d'enrôler ou de corrompre les humains pour obtenir leur aide.

Ces dernières années, les Shans se sont fait un ennemi mineur : l'Armée du Troisième Œil. C'est une petite secte britannique de personnes infectées par les Shans, mais qui ont détruit l'infection par le moyen drastique d'une auto-trépanation. La plupart sont complètement fous, mais ils détestent passionnément les Shans.

Shub-Niggurath

La déesse de la fertilité a une longue histoire, que l'on commence seulement à entrevoir. Shub-Niggurath s'est cachée derrière la plupart des divinités de la fertilité au cours de l'histoire humaine, même celles que leurs adorateurs pensaient pacifiques et enclines à n'encourager que la vie et la croissance. Ce n'était pas tout à fait faux, seulement un peu incomplet : la forme de vie et de croissance que désirait Shub-Niggurath était totalement dégénérée. Au cours des millénaires, les adorateurs des dieux des moissons ou de la terre ont été insidieusement corrompus et poussés à la cruauté et l'avarice. Le supplément *L'Aube Dorée*, publié par Jeux Descartes, contient plus d'informations sur les activités britanniques de Shub-Niggurath.

Aujourd'hui, Shub-Niggurath se dissimule derrière des masques d'apparence inoffensive et s'est trouvé de nouveaux adorateurs : les pratiquants du mouvement New-Age, dont beaucoup sont voués à des divinités féminine ou de la fertilité. Certains sont possédés par Shub-Niggurath et lentement corrompus par leur maîtresse.

Les capacités physiques de Shub-Niggurath ont également attiré l'attention des scientifiques intéressés par les accélérateurs biologiques et les agents mutagènes contenus dans son "lait". La campagne de Chaosium *At Your Door* donne plus d'informations sur cet aspect de l'influence de Shub-Niggurath dans le monde moderne.

Les Tcho-Tchos

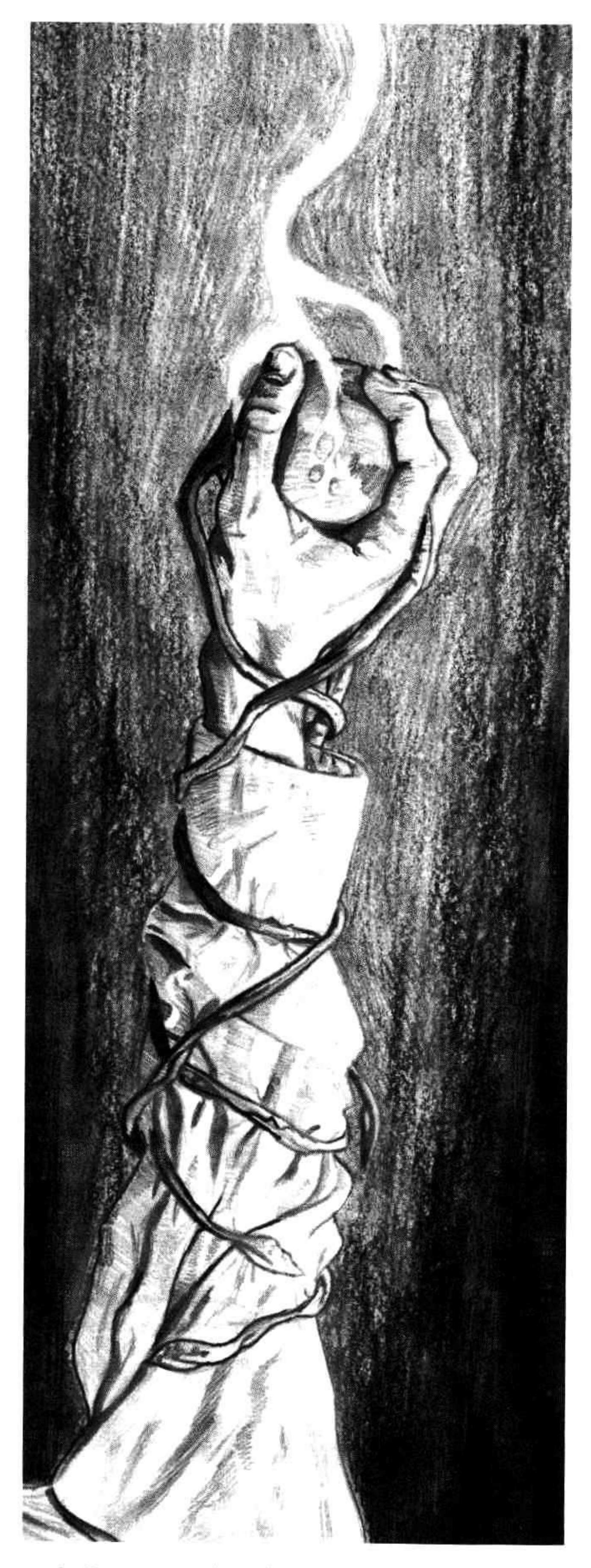
Ce peuple indigène existe encore, vivant au Tibet et dans d'autres zones d'Asie. Certains Tcho-Tchos sont venus en Amérique et dans diverses nations occidentales et pratiquent leur rites hideux dans nos villes. Leur influence est négligeable, au mieux, mais ils sont violents et destructeurs et, par conséquent, prompts à attirer l'attention des investigateurs. On trouvera un exemple de Tcho-Tchos dans le monde moderne dans la campagne *At Your Door*.

Y'Golonac

La région de la Severn en Grande-Bretagne reste un terrain d'action de choix pour le Mythe et Y'Golonac (tout comme Glaaki) y a des groupes actifs d'adorateurs. L'influence de Y'Golonac est faible, pour dire le moins, mais les actes de ses fidèles peuvent être visibles et violents. On le rencontre rarement hors de cette zone, mais lorsque cela se produit, le résultat en est dévastateur.

Yog-Sothoth

Sous ses multiples masques, Yog-Sothoth est toujours recherché par ceux qui souhaitent savoir ce qui se cache derrière la réalité telle que l'acceptent les humains. Ceux qui vont dans cette voie tombent sur Yog-Sothoth et ses manifestations, comme ses pouvoirs, sont si variées qu'il en résulte un étonnant palmarès d'événements étranges. Les adorateurs de Yog-Sothoth ne sont, cependant, que des solitaires qui découvrent trop de choses, son influence finale est donc minimale.



Le Pouvoir peut être vôtre - si vous y mettez le prix.

Les Fungi de Yuggoth

Dennis Detwiller et John Tynes

Avant tout autre chose, il faut bien comprendre que les Mi-Go sont une race étrangère. Ils ne pensent pas comme le font les humains et cela suffit à nous les rendre totalement incompréhensibles. Les notes qui suivent sur leur histoire, leur société et leur comportement ne sont, au mieux, que le résultat de spéculations et d'observations à la sauvette. Si vous devez décider de ce que vont faire les Mi-Go, ne choisissez pas ce qui vous passe d'abord par la tête, mais quelque chose d'autre, totalement différent. Un comportement bizarre (à nos yeux) est la norme pour eux.

Un début de compréhension des Mi-Go par le Gardien est cependant nécessaire, car ils sont présentés, dans ce supplément, comme les principaux adversaires liés au Mythe dans les années 90. Les jouer correctement est très important, malgré l'apparente impossibilité que cela représente.

Histoire

L'origine des Mi-Go est inconnue, même pour eux. On sait que cette race est restée pour l'essentiel inchangée depuis qu'elle est arrivée sur Terre, il y a *160 millions* d'années. Un Mi-Go contemporain est pratiquement identique à ceux d'alors.

L'intérêt des Mi-Go pour la Terre demeure inexplicable, mais pas plus que celui des autres êtres et races du Mythe qui se sont concentrés sur notre monde. On sait que les Mi-Go ont entrepris de grands travaux de forage à travers le globe à différents moments de l'histoire. (Ils n'extraient pas de minerai terrestre, cependant; leurs forages se poursuivent dans d'autres dimensions existant concomitamment à ces "mines". Cela nécessite malgré tout un gros travail de terrassement et creusement pour atteindre les points où ces matériaux peuvent être trouvés). Quand ils sont arrivés, ils ont livré une guerre sporadique contre les Choses Très Anciennes, conflit qui s'est terminé lorsque la dérive des continents sépara effectivement les zones intéressant les deux espèces.

Durant cette période, les Mi-Go étaient aussi actifs sur Yuggoth (la planète que nous appelons Pluton). Qu'ils soient venus à l'origine de Yuggoth sur Terre ou le contraire reste mystérieux. Yuggoth toutefois, leur a clairement servi de repaire dans notre système solaire et les Mi-Go y sont en bien plus grand nombre que chez nous.

Depuis leur arrivée sur Terre, les Mi-Go sont connus pour avoir travaillé pour, ou adoré Shub-Niggurath. Si on y réfléchit, cela semble logique. Les Mi-Go sont des créatures fongoïdes ayant peu de points communs avec les formes de vie terrestres et peut-être le lien de Shub-Niggurath avec la fertilité n'est-il pas sans rapport avec la biologie cryptogamique des Mi-Go. De plus, ces derniers sont également connus pour être des adorateurs de Ithaqua et de Nyarlathotep.

Leur obéissance à ces dieux est compréhensible, par simple pragmatisme. Toutes les entités du Mythe qui ont un peu de savoir connaissent et craignent Nyarlathotep. Et les Mi-Go ne se seraient pas lancés dans la moindre opération sur Terre sans être, au préalable, parvenus à un accord avec lui. En échange de ce qu'ils offrent (que ce soit des pouvoirs magiques, des sacrifices ou simplement des services), les Mi-Go reçoivent la protection de Nyarlathotep ainsi qu'un cadeau occasionnel sous forme de savoir ou de pouvoir. En ce qui concerne Ithaqua, cet irascible dieu des vents est l'un des rares Grands Anciens toujours actifs sur Terre, au contraire de ceux qui sont emprisonnés (tel Cthulhu) ou dont l'activité est discrète au point d'en être quasi inexistante (tel Tsathoggua). Les Mi-Go, engagés comme ils le sont dans des opérations à grande échelle, ne peuvent que bénéficier du patronage d'Ithaqua et rendent donc hommage à la divinité éolienne.

Pour mieux comprendre l'histoire les Mi-Go (ou leur manque d'histoire), il est nécessaire d'étudier leur physiologie.

Biologie

À première vue, les Mi-Go sont des créatures pensantes, similaires à des champignons. Ils consistent en une colonie de matière cryptogamique maintenant une forme cohérente. Ils ont la faculté de modifier leur corps de façon rudimentaire, altérant leurs membres, étendant leurs organes sensoriels, etc. simplement en transformant les minuscules colonies de matière fongueuse qui les composent. Ils ont peu d'organes, si tant est qu'ils en aient, chaque "cellule" se trouvant spécialisée au moment où il lui est nécessaire de l'être, neurone à un instant et cellule musculaire le suivant. Ces tissus sont très largement au-delà des classifications humaines.

La plupart des Mi-Go sont capables de voler, certains disposent d'armes corporelles (griffes ou gourdin) et d'autres ont développé des organes sensoriels spécialisés ou améliorés. Ils sont passés maîtres dans l'art de la manipulation cellulaire, si bien qu'il est très difficile d'en trouver deux identiques. Leurs corps sont résistants au point de leur permettre de supporter de longues périodes dans l'espace et leurs ailes s'appuient sur de la matière extra-dimensionnelle présente partout. De fait, les Mi-Go existent dans cinq dimensions parallèles et perçoivent non seulement notre monde mais plusieurs niveaux de réalité supplémentaires, et même le temps.

Les Mi-Go peuvent (en principe) perdre jusqu'à 55% de leur masse et rester opérationnels. Au-delà de ce seuil, ils sont capables de survivre longtemps en n'ayant plus que 12% de leur masse originale, avec évidemment des facultés réduites. S'ils se trouvent physiquement en danger, ils ont la possibilité d'entrer dans une stase similaire à une transe, qui leur donne l'apparence de matière morte, inerte. Toutes leurs fonctions vitales (y compris au niveau moléculaire) semblent cesser.

En dépit de leur incroyable résistance, ils sont cependant vulnérables aux chocs physiques brutaux et peuvent être facilement tués de cette façon. Les connexions entre plusieurs éléments de leur matière fongique peuvent être rompues, empêchant les cellules de se reproduire pour prendre une forme nouvelle. Leur capacité à survivre malgré la perte de masse reste donc plus théorique que pratique.

En moyenne, 40% de leur masse (existant en partie sur d'autres plans d'existence invisibles aux humains) est dédiée à leur intellect. Ce sont des créatures d'une intelligence incroyable, mais leur processus de pensées est extrêmement différent du nôtre. Les humains pensent de façon logique, de la cause à l'effet, mais avec de fréquents sauts grâce aux suppositions, à l'inspiration et à l'intuition (bonne ou mauvaise). Les Mi-Go ne font pas de tels bonds. Ils suivent des dizaines de pistes logiques différentes en même temps, stoppant lorsqu'ils ont trouvé la bonne. Cela demande énormément de ressources, d'intelligence et de temps. Ils sont incapables de comprendre les sauts intuitifs des humains. Pour eux, chaque chose naît d'une autre et en génère une troisième. A donne B qui donne C, et ainsi de suite. S'ils n'ont pas C, ils sont incapables d'atteindre D, E ou F, alors qu'un humain peut passer directement de A à D sous le coup de l'intuition, sans données qui lui permettent de faire une transition logique. Les Mi-Go admirent et envient cette faculté de l'esprit humain et la maîtriser est l'un de leurs principaux intérêts dans leur étude des hommes.



Psychologie

Leur capacité de stockage d'information étant limitée (ils ne sont pas des êtres infinis), les Mi-Go sont sans cesse en train d'éliminer les données qui ne leur semblent plus importantes ou intéressantes. Ils ne cessent de vider le grenier de leur esprit et si cela les rend plus efficaces, ils ont du mal à s'adapter à une situation nouvelle. Certaines informations ont été éliminées chez tous les Mi-Go. C'est pourquoi ils n'ont aucune idée de l'origine de leur espèce, cette donnée ayant depuis longtemps été jugée inutile et sans intérêt. Peut-être sont-ils une race indépendante, ou peut-être ont-ils été créés par une autre, ils peuvent être des forçats ou des dieux, mais quoi qu'ils soient, cette notion a laissé sa place à d'autres jugées plus opportunes.

L'esprit des Mi-Go est le théâtre d'un conflit sans fin entre la capacité de stocker des données et celle de suivre plusieurs voies de réflexion. En raison de leurs immenses connaissances (y compris des lois physiques dans des réalités autres que celle que nous connaissons) et de l'énorme quantité de ressources que nécessite leur mode de pensée, les Mi-Go ne peuvent faire autrement que de se délester en permanence d'informations apparemment inutiles. Cela les rend à la fois super intelligents et passablement naïfs.

Le contact des humains, avec leur mode de réflexion intuitif, semi-aléatoire qui stupéfie les Mi-Go, n'a fait qu'exacerber le problème. Dans leur effort pour se rapprocher de la pensée humaine, les Mi-Go ont choisi de dédier de plus en plus de leur intellect à de nouvelles lignes de réflexion au détriment de leur mémoire ; ils espèrent arriver, en multipliant les premières, à la même efficacité que les hommes avec leur sauts logiques. Ils sont également persuadés de parvenir un jour à un juste équilibre entre la réflexion et la mémoire qui reproduira l'intuition humaine. Pour l'heure ils n'ont pas réussi.

Croyances

Les Mi-Go sont pleins d'intérêt pour l'énergie. Plus précisément, ils cherchent à contrôler l'énergie par la force de leur volonté, comme le font les Grands Anciens. C'est là leur principale motivation, pour autant que nous puissions la comprendre. Pour l'heure, ils arrivent à manipuler l'énergie (surtout magique), mais cette manipulation requiert beaucoup d'efforts, de processus complexes et même de machines bizarres. Ils révèrent les Grands Anciens pour leur facilité à utiliser l'énergie des étoiles elles-mêmes, et dans le même temps, ils les vilipendent pour les destructions qu'ils provoquent.

Les Mi-Go sont fascinés par les systèmes ouverts tels que l'Humanité. Les systèmes ouverts ont des potentialités infinies et peuvent fournir une quantité stupéfiante d'énergie à ceux qui sauront les maîtriser. Les Grands Anciens sont prêts à détruire l'Humanité, ce que les Mi-Go considèrent comme une perte importante : eux souhaitent la préserver ou, tout au moins, l'exploiter le plus longtemps possible. Si les Grands Anciens sont le chaos incarné, les Mi-Go sont l'ordre fait chair : l'énergie doit être conservée, cultivée et utilisée.

Ils sont persuadés que le contrôle conscient de l'énergie est le degré ultime du pouvoir et du développement, et que,

s'ils parvenaient à le faire comme le font les Grands Anciens, ils seraient des dieux à l'instar de ces derniers. Pour eux, cela représente un but au niveau de l'évolution plutôt que de la spiritualité. Contrairement aux Grands Anciens, les Mi-Go ne domestiqueraient l'énergie que pour en créer plus encore et par-là même pour améliorer le contrôle qu'ils en auraient, l'énergie devenant une fin plutôt qu'un moyen. Il arriverait alors un moment, du moins les Mi-Go en sont persuadés, où leur maîtrise de l'énergie ferait d'eux les maîtres de toute réalité.

Objectifs

Pour l'heure, les Mi-Go souhaitent comprendre du mieux qu'ils le peuvent l'Humanité et parvenir à reproduire l'efficacité et le raisonnement intuitif propres à notre espèce : ils sont conscients que leur mode de pensée est utile mais peu rentable. S'ils arrivaient à simuler le mode de réflexion qui va de soi pour les humains, ou même, qui sait, à l'améliorer en supprimant les sauts aléatoires inintéressants qui s'y produisent, ils pourraient dédier une énorme part de leur intellect à la préservation du savoir plutôt qu'à son traitement. Cela les rendrait plus efficaces. En perdant moins d'énergie, ils en maîtriseraient plus qu'actuellement, et un accès à une plus grande quantité d'informations les rendrait encore plus performants.

Pour mieux comprendre l'Humanité, les Mi-Go doivent l'étudier et la conserver en vie. Ils ont fini par se rendre compte que les étoiles seront bientôt en place et qu'ils disposent de quelques années (au lieu des millénaires qu'ils prévoyaient) avant que les Grands Anciens reviennent. Ils ont donc accéléré le rythme de leurs expériences sur les humains pour en apprendre autant que possible dans le temps qui leur reste, au risque de se dévoiler ou de détruire le système humain, qui est déjà condamné mais qu'ils sont bien décidés à exploiter autant que faire se peut.

Opérations

Lorsque les humains sont apparus, ils ont d'abord été classés comme une menace mineure, au même titre que les loups et les ours. Il a fallu longtemps aux Mi-Go pour reconnaître que les humains avaient développé des outils pour assurer leur développement à long terme et leur propagation.

À partir de ce moment, les Mi-Go ont étudié le potentiel de l'espèce humaine. Les humains étaient-ils de vrais systèmes ouverts dotés d'un brillant avenir ou bien, d'ores et déjà, étaient-ils condamnés à une vie courte et à une destruction rapide ? Les Mi-Go conclurent finalement que les hommes pouvaient devenir de vrais systèmes ouverts (le fait que les humains soient à terme condamnés par le retour annoncé des Grands Anciens n'était pas contradictoire avec cette conclusion) et ont commencé à apprendre ce qu'ils pouvaient sur eux.

Durant des siècles, les rencontres entre les Mi-Go et les humains furent sporadiques et mal organisées. Il fallut un moment aux Mi-Go pour arriver à comprendre le mode des pensées humaines, irrationnelles mais efficaces. Une fois ce savoir acquis, ils se mirent à l'œuvre pour prendre contact avec des humains choisis, de façon à les perturber le moins possible. L'activité occulte de ceux qui adoraient les Grands Anciens ou les Dieux Extérieurs constitua pour eux une opportunité de choix, les hommes qui se lançaient dans de telles activités étant habitués à traiter avec des races et concepts qui leur étaient étrangers. Les Mi-Go avaient, en revanche, peu à offrir. Leurs liens avec le Mythe étant faibles, ils ne pouvaient transmettre que des bribes de savoir éparses. Ce qui explique que leurs interactions avec les humains furent peu nombreuses.

Au cours du XXème siècle, les Mi-Go se rendirent compte que les étoiles se mettaient en place et que les jours des hommes étaient comptés. Ils ne désiraient, cependant, pas voir ce système ouvert détruit avant d'avoir pu apprendre tout ce qu'il y avait à savoir. Les contacts et les opérations au milieu des humains se développèrent dans les années 1920, jusqu'à la Seconde Guerre mondiale. Les Mi-Go se retirèrent pour voir le résultat. Les humains firent la preuve du potentiel qu'ils recelaient en libérant d'incroyables quantités d'énergie, culminant avec l'explosion de la bombe atomique. Les Mi-Go en connaissent de plus puissantes sources, bien entendu, mais voir les humains atteindre ce niveau en si peu de temps (selon les critères des Mi-Go) était stupéfiant.

Le moment était donc venu de renouer le contact avec les humains et d'engager une campagne d'expérimentation à grande échelle dans l'espoir de tirer le maximum de savoir de leur système dans le temps imparti. Pour ce faire, ils décidèrent de tenter d'arriver à un accord avec une puissance humaine importante. Il leur fallait préparer un déguisement, une ruse destinée à dissimuler leur présence et leurs plans sur Terre, en donnant un visage quasi humain à leurs actions. Un stratagème fut donc mis en place, prenant en compte les soupçons des humains à l'égard de visiteurs venus d'ailleurs. Les États-Unis furent choisis comme point de départ, leur rapide développement dans le domaine nucléaire ayant grandement impressionné les Mi-Go qui, une fois tout en place, exécutèrent leur premier mouvement.

Tout commença près d'un endroit appelé Roswell.

L'histoire de Roswell et des liens entre les Mi-Go et le gouvernement des États-Unis est exposée dans le chapitre III : Majestic-12.

Big Brother alors et maintenant

Adam Scott Glancy

Et vous connaîtrez la vérité et la vérité vous libérera (Jean, 8:32)
Inscription sur le mur sud du grand hall du siège de la C.I.A.

Le développement des pouvoirs de police du gouvernement fédéral américain et de ses services de renseignement a été guidé par un seul principe : *On ne doit pas faire confiance au gouvernement.* Aucun des Pères Fondateurs ne souhaitait une police fédérale gênante et toute-puissante, telle qu'il en existait dans les monarchies française ou russe. En conséquence de cette méfiance inhérente à tout Américain envers un gouvernement trop fort, la mise en place de forces de police fédérale et de services secrets se fit lentement et par à-coups. La création et le développement de ces agences se firent en réaction à des situations de crise, plutôt que sous le coup d'une réflexion stratégique destinée à résoudre des problèmes à long terme. Le Congrès donna naissance à ces services en leur fixant des objectifs très précis et n'étendit leur autorité que petit à petit. Le plus souvent, on créait une nouvelle agence pour répondre à un nouveau problème, plutôt que d'étendre la mission ou les pouvoirs de l'une de celles qui existaient déjà. La fragmentation du pouvoir et de l'autorité qui s'ensuivit devait empêcher l'apparition d'une police ou d'un service d'espionnage monolithique. La quantité d'agences acronymiques qu'on peut trouver à Washington D.C. peut sembler taillée d'un bloc, mais ce n'est en fait qu'un puzzle totalement à l'opposé des pôlices et services secrets centralisés qu'on peut trouver en Europe.

Le premier siècle de l'histoire de ce pays vit peu de développement de la communauté fédérale de lutte contre le crime et pratiquement pas des services de renseignement. Les agents fédéraux chargés de faire respecter la loi les plus visibles, avant et pendant la Guerre Civile, étaient les Marshals des États-Unis qui parcouraient les territoires de l'Ouest. Après la guerre civile, les agents du Service Secret entrèrent en action contre les fabricants de fausse monnaie, les espions étrangers, le Ku Klux Klan et les trafiquants d'opium, mais ne furent jamais aussi visibles que l'avaient été les Marshals qui finirent par acquérir une réputation quasi mythique dans l'Ouest. La seule organisation qui a tenu des dossiers sur les criminels, infiltré les gangs et les syndicats et espionné les opposants politiques au XIXème siècle fut non pas une agence gouvernementale, mais une société privée : l'Agence Nationale de Détectives Pinkerton.

Fondée en 1850 par Alan Pinkerton, écossais d'origine, l'Agence Pinkerton accomplissait une bonne partie des tâches dont s'occuperait le FBI de J. Edgar Hoover un siècle plus tard. En 1861, engagés par la compagnie de chemins de fer qui devait emmener le Président Lincoln nouvellement élu à Washington D.C., Pinkerton déjoua un complot visant à assassiner le président. On lui demanda alors de créer et diriger le service de renseignement de l'armée fédérale, les Services Secrets Fédéraux. En 1865, le Service Secret Fédéral de Pinkerton (différent de celui fondé en 1865 pour lutter contre les faux-monnayeurs) fut dissous et il retourna à la tête de sa société dont les agents furent employés pendant les vingt ans qui suivirent, à infiltrer les syndicats de travailleurs, les gangs organisés (comme les Irlandais de Mollie Maguires), à pourchasser les criminels (tels Frank et Jesse James), à réunir toute la boue qu'ils pouvaient concernant des hommes politiques et à se livrer à l'espionnage industriel. En gros, ils se servaient d'espions pour les riches et puissants d'Amérique. Les "Pinkertons" furent vite assimilés aux gros bras des industriels par les travailleurs américains.

Les services de police et de renseignement fédéraux apparurent vraiment à l'aube du XXème siècle. Les États-Unis s'impliquant de plus en plus dans les affaires de l'hémisphère sud et du Pacifique, le besoin se fit sentir chez les responsables politiques d'avoir plus d'informations sur les intentions et capacités des gouvernements étrangers. La Peur des Rouges et la menace plus ou moins mythique des assassins anarchistes aboutit à la création du *Bureau of Investigation* (Bureau de Recherche), plus tard rebaptisé *Federal Bureau of Investigation* (Bureau Fédéral de Recherche ou FBI). Durant la Première Guerre mondiale, les services de renseignement américains se limitaient aux services des Départements de la Marine et de la Défense. Aucun des deux n'était préparé à la tâche de gérer des réseaux d'agents et de mener des opérations clandestines ou des campagnes de désinformation. Leurs capacités se résumaient en missions de reconnaissance militaires standard (la photographie aérienne étant alors la pointe du progrès en la matière), interceptions d'appels radio, décryptage et analyse d'informations. Le travail d'espionnage était rempli officieusement par le Département d'État. Le contre-espionnage sur le sol américain était du ressort du FBI, lequel entretenait également des réseaux d'agents en Amérique Latine. L'espion professionnel n'existait pas.

Le Renseignement Extérieur

La première agence de renseignement américaine apparut avec l'entrée des États-Unis dans la Seconde Guerre mondiale, sous la forme de l'*Office of Strategic Services*, ou OSS. Certains prétendaient que OSS signifiait "Oh, Si Social" et, d'une certaine façon, ce n'était pas faux. L'OSS recrutait énormément parmi les élèves de l'*Ivy League*, un ensemble d'écoles chic de la côte Est et ses officiers étaient souvent des enseignants (le plus souvent avec une spécialité géographique particulière), des gens de Wall Street, des journalistes et des militaires. Même les criminels emprisonnés furent enrôlés pour partager leurs connaissances de la contrefaçon,

du cambriolage et des coffres-forts. Le tout formait un ensemble assez disparate, composé de noms tels que Kermit Roosevelt, William Colby, Allen Dulles, Richard Helms et Bill Casey. Parmi d'autres agents aujourd'hui célèbres, on trouvait le réalisateur John Ford, l'acteur Sterling Hayden et (croyez le ou non) la célèbre cuisinière Julia Child.

L'OSS avait été créé pour se livrer à toutes les activités susceptibles d'aider l'effort de guerre : sabotage, assassinat, espionnage, guerre psychologique, propagande, contre-espionnage et entraînement de guérillas dans les pays occupés par l'Axe. Les officiers de l'OSS étaient des amateurs doués qui apprirent sur le tas. Tous avaient une solide expérience de la vie, en dehors des pantomimes parfois grotesques et souvent absurdes de l'espionnage. Peut-être est-ce à cela, le fait que ses agents n'étaient pas des professionnels, que l'OSS dut de garder une certaine aura de pureté. Peut-être était-ce la guerre qu'ils ont menée ou simplement le fait qu'elle ait duré moins longtemps que la Guerre Froide. Quelle qu'en soit la raison, l'OSS est souvent considéré comme le "bon vieux temps" de l'espionnage américain, lorsque les ennemis étaient faciles à reconnaître, que la fin justifiait les moyens et (peut-être le plus important) que cette fin était claire.

La fin de la Guerre Froide n'a jamais été visible. Il était facile de comprendre que Staline était un monstre, encore plus insidieux et puissant que celui qui était mort dans les entrailles de son bunker à Berlin, mais pendant cinq ans, la propagande américaine avait fait des Russes des amis et alliés et le retournement brutal de l'allié en ennemi mortel sonnait faux, surtout pour ceux qui avaient subi personnellement les occupations allemandes ou japonaises. Dans l'Est de l'Asie et la plupart des pays occupés d'Europe, les communistes avaient été les premiers adversaires du fascisme. Les guérillas antifascistes (devenues anticoloniales) oublièrent bien vite le pacte Molotov-Ribbentrop entre Hitler et Staline. C'était de l'histoire ancienne. Pour ce qui les concernait, le moment était venu de rejeter le fardeau colonial de l'Europe. Ces combattants étaient prêts à accepter tous les amis qui se présentaient et les Soviétiques ne tardèrent pas à en profiter en montant dans le train anticolonialiste. Cette situation amena les officiers de la CIA à affronter des guérillas qu'ils avaient eux-mêmes mises sur pieds durant la guerre pour le compte de l'OSS.

Les premières années de la Guerre Froide passèrent inaperçues aux yeux du public. Les succès ne furent jamais relatés et les échecs écartés tout aussi rapidement. Le premier échec officiel de la CIA fut la chute de l'avion espion U2 de Gary Powers, abattu par les Russes en 1960. Le grand public ne remarqua pas tellement l'implication de la CIA dans cette affaire, car la plupart des gens pensaient que cet avion relevait plutôt de l'Armée de l'air. Lorsque le U2 fut descendu, les pires craintes concernant la supériorité militaire soviétique se confirmèrent (bien qu'il ait plus tard été prouvé que les Russes avaient surtout eu un coup de chance en lançant un missile sol-air). Après l'échec de l'invasion des exilés cubains dans la Baie des Cochons, l'opinion estima que la bataille avait été perdue en raison de l'incompétence de la CIA et non du génie militaire de Castro. L'image de la CIA s'en trouva ternie et n'a fait que décliner depuis, au point qu'il n'y a aucune théorie conspirationniste impliquant la CIA tellement basse, ridicule ou mal présentée que les Américains ne peuvent croire.

Malgré le désastre de la Baie des Cochons, les administrations présidentielles successives donnèrent à la CIA mission de "régler" ce que la diplomatie n'avait pu conclure là où une intervention militaire était interdite. Chaque succès amenait des missions plus difficiles et insolubles. La "force d'invasion des exilés", qui eut des résultats spectaculaires (et rapides) au Guatemala en 1954, échoua lamentablement à Cuba en 61, mais resservit au Nicaragua et en Afghanistan. L'utilisation par la CIA d'une armée secrète pour la lutte anti-guérilla fut efficace au Pérou en 66, mais n'amena qu'à une impasse coûteuse, en temps et en argent, au Laos en 73.

Les opérations secrètes le sont rarement lorsqu'elles sont conduites sur une telle échelle. Elles étaient (et sont toujours) des demi-mesures mettant en jeu une puissance militaire insuffisante pour obtenir la victoire, mais suffisante pour éliminer tout espoir de solution négociée par la voie diplomatique. Elles firent, cependant, un grand nombre de victimes en terres étrangères et vidèrent les coffres du Trésor américain, le plus souvent pour des résultats aussi clairs que la Guerre Froide elle-même.

Malgré la fin de celle-ci, de telles opérations se poursuivent encore de nos jours. Selon certains observateurs, avec la disparition de la menace d'une puissance nucléaire opposée aux États-Unis, elles vont devenir de plus en plus courantes et paramilitaires, en particulier au Moyen-Orient et en Amérique Latine. La CIA fut, cependant, conçue pour appliquer la force militaire des États-Unis là où l'armée n'aurait pu le faire, de peur d'amener une guerre avec l'URSS. Celle-ci disparue, les opérations de la CIA peuvent être remplacées par l'envoi officiel de troupes américaines dans tous les endroits sensibles du globe. On ne peut encore prévoir quels seront les effets ultimes de la fin de la Guerre Froide.

Le Renseignement Intérieur et la lutte contre le Crime

Les agences de lutte contre le crime naquirent de la Prohibition puis de la Grande Dépression. Vu le niveau de corruption locale à travers le pays, il revint à l'unité spéciale du Département du Trésor de faire respecter les lois fédérales sur la Prohibition. L'effet le plus durable de la Prohibition fut, cependant, la naissance du crime organisé moderne, issus des gangs des rues juifs, irlandais et siciliens du début du siècle. Pour faire respecter leur volonté, les politiciens à la tête des grandes villes de l'époque eurent recours à ces bandes criminelles. En 1929, ce furent ces dernières qui embauchèrent les politiciens pour protéger leurs intérêts. La création d'un syndicat du crime national nécessitait une montée en puissance des organisations de police.

L'histoire des agences de lutte contre le crime est dominée par celle du FBI. D'autres agences, tels les services secrets ou le Bureau des Narcotiques, faisaient respecter la loi dans leur pré carré, mais ce fut le FBI qui établit les priorités de la lutte anticriminelle au niveau fédéral. Avant que J. Edgar Hoover le prenne en charge, le FBI était un repaire d'incompétence, de corruption et de népotisme. Malgré ses erreurs futures, on doit porter au crédit de Hoover d'avoir ressuscité le FBI moribond et d'en avoir fait une agence de professionnels.

Le principal intérêt de Hoover, cependant, n'était pas la lutte contre le crime, mas la politique, et le FBI ne s'intéressa que tardivement au crime organisé. Hoover préférait les grosses affaires (faciles à résoudre) sur lesquelles il était possible de faire beaucoup de publicité. La chasse aux braqueurs de banques dans les années 30 et aux communistes dans les années 50 en sont deux bons exemples. Hoover avait peur du pouvoir politique et corrupteur détenu par le syndicat du crime et il voulait s'éviter les migraines provoquées par la lutte contre la Mafia. Il avait trop à faire à transformer le FBI en instrument personnel de pouvoir et d'influence. Il alla même jusqu'à nier publiquement qu'une organisation telle que la Mafia existe. Finalement, sous la pression de l'opinion publique et de l'Avocat Général Robert Kennedy, il finit par admettre que, s'il n'existait rien qui porte le nom de "Mafia", il y avait une organisation appelée "La Cosa Nostra". Jusqu'au milieu des années 60, le principal dispositif anticrime organisé fut le Département du Trésor et en particulier le Bureau des Narcotiques.

Durant les années 60, pour neutraliser les mouvements politiques et culturels dont il pensait qu'ils désintégraient le tissu social des États-Unis, Hoover lança le programme le plus tristement célèbre du FBI : Le *Domestic Counter-Intelligence Program* (Programme de Contre Espionnage Intérieur) ou COINTELPRO, dirigé contre les mouvements des Amérindiens, les Panthères Noires, le Parti Communiste Américain, le mouvement pacifiste, le Ku Klux Klan, le Parti Nazi Américain, les soutiens de Martin Luther King, les groupes indépendantistes portoricains et tout autre mouvement social ou politique qui heurtait ses opinions. COINTELPRO infiltra des groupes "subversifs" ou en créa de façon à détourner les membres des autres mouvements gauchistes authentiques. Ces infiltrations et fausses organisations furent utilisées pour désorganiser et diviser les mouvements de gauche. Il arrivait que des informateurs ou des agents provocateurs du FBI poussent les groupes infiltrés à l'action violente pour faire avancer leur cause, donnant ainsi prétexte au FBI pour en arrêter et emprisonner les membres.

Bien que Hoover ait dissout COINTELPRO avant sa mort, il revint à son successeur, le Directeur William Webster de réparer l'image d'outil aux ordres de Hoover du FBI. Bien que la "dé-Hooverisation" continue l'influence de son ancien directeur est encore sensible dans le Bureau.

La guerre contre la drogue accentue le développement des forces de lutte contre le crime, (surtout depuis 1972), avec la DEA et le Service des Douanes comme principaux bénéficiaires de la manne budgétaire fédérale. Durant les années 80, ces deux agences se sont vues paramilitarisées, dotées d'armement de plus en plus lourd pour se mettre au niveau des arsenaux des trafiquants. Les batailles rangées devinrent la norme plutôt que l'exception. L'INS, l'IRS, l'ATF et le FBI ont également vu leurs ressources détournées d'autres activités pour être consacrées à la lutte contre la drogue.

Les années 80 virent également les forces de police fédérale concentrer leur énergie pour affaiblir la Mafia américano-sicilienne, culminant avec l'arrestation en 85 des chefs des cinq familles de la Mafia new yorkaise. Le procès de la "Commission" déboucha sur l'emprisonnement de quatre Dons de la Mafia : Philip Rastelli, Carmine Persico, Tony Salerno et "Tony-Ducks" Corallo. Le succès des fédéraux est particulièrement visible dans le fait que la Mafia a été incapable d'empêcher d'autres gangs ethniques (tels que les Triades, Yakuzas et les familles du crime organisé russe et cubain) d'empiéter sur leur territoire. Assez ironiquement, les tactiques initiées à l'époque du COINTELPRO furent utilisées avec de très bons résultats contre le crime organisé. Apparut également dans les années 80 l'usage du profil psychologique comme outil d'assistance aux forces de l'ordre pour identifier les auteurs d'actes de violence et de crime à motivation psychologique, généralement des serial-killers.

Les forces de l'ordre, dans les années 90, tournèrent leur attention vers les milices. On les connaissait dans les années 70 et 80 sous le nom générique de survivalistes : des groupes qui s'étaient armés, entraînés et approvisionnés pour survivre à la fin de la civilisation qu'ils attendaient avec impatience, et dans les ruines de laquelle ils pourraient s'imposer comme rois d'un nouveau monde. Elles ont évolué dans les années 90 en un mouvement milicien qui voit le gouvernement comme le pire ennemi de la vie et de la liberté du Peuple Américain. En crescendo depuis l'assaut de la secte des Davidiens à Waco, jusqu'à la résistance du Camp des Hommes Libres, en passant par la fusillade de Ruby Ridge et l'attentat à la bombe d'Oklahoma City, les milices d'extrême-droite ont montré qu'elles étaient tout à fait prêtes à entrer en conflit ouvert avec les forces de l'ordre en défiant les lois fédérales.

Conclusion

Avec la fin du millénaire arrivant à grands pas, il ne serait pas étonnant de voir se multiplier les sectes apocalyptiques puissamment armées et les groupes survivalistes. Après les attentats à la bombe de New York et d'Oklahoma City, les fusillades menées ici ou là par des militants anti-avortement extrémistes et l'essor de mouvements xénophobes d'extrême-droite voués à diviser l'Amérique, on peut s'attendre à ce que la décennie à venir soit marquée par l'intolérance et l'extrémisme. Ce qui est certain, c'est que les fédéraux seront plantés là au milieu, quoi qu'il arrive.

Chronologie : Big Brother alors et maintenant

Adam Scott Glancy

1789 : Acte Judiciaire de 1789. Le Président George Washington nomme les treize premiers U.S. Marshals.

Δ Le *Revenue Cutter Service* (Service des Fraudeurs Fiscaux) est mis sur pied pour empêcher la contrebande et collecter les taxes liées à l'importation (précurseur du Service des Douanes).

1861 : L'autorité dirigeant les U.S. Marshals est transmise du Président à l'Avocat Général.

1862 : Fondation du *Bureau of Internal Revenue* (Bureau des Revenus Intérieurs, le précurseur de l'IRS, le fisc américain).

1863 : Les États-Unis se dotent d'une monnaie unique.

1865 : Le Président Lincoln crée les Services Secrets américains pour combattre les contrefacteurs des nouveaux billets du Trésor américain.

1870 : Fondation du Département de la Justice.

1876 : Les Services Secrets font échouer la tentative du gang de Big Jim Kenealy de dérober le cercueil de Lincoln en vue d'obtenir une rançon.

1877 : Frederick Douglas est nommé U.S. Marshal pour le District de Columbia. C'est le premier Marshal noir.

1882 : Création de l'*Office of Naval Intelligence* (Bureau du Renseignement de la Marine), premier service de collecte et d'analyse de renseignements d'Amérique.

1891 : Le Service de l'Immigration et Naturalisation est créé sous la tutelle du Département de la Justice.

1901 : Après l'assassinat du Président McKinley par l'anarchiste Leon Czolgosz, le Président Teddy Roosevelt charge les Services Secrets de la sécurité du Président.

1905 : Les Services Secrets enquêtent sur la Grande Fraude aux Terrains dans l'Ouest et aident à faire condamner un Sénateur et un Parlementaire pour complot visant à vendre des terrains publics comme s'ils étaient des propriétés privées.

1908 : Fondation du *Bureau of Investigation*, sous la tutelle du Département de la Justice, sur ordre de Théodore Roosevelt.

Δ Vote des premières lois fédérales sur les narcotiques.

1913 : La loi sur les Revenus de 1913 crée l'*Internal Revenue Service*, ou IRS, le fisc américain, à partir du *Bureau of Internal Revenue*.

1915 : Le Contrôle des Narcotiques devient une branche de l'IRS.

1917 : Le Major Herbert Yardley, un brillant cryptologue, organise la Section VIII du Renseignement militaire. Celle-ci, surnommée "Chambre Noire", fera fonction d'unité chargée du chiffrement et des renseignements sur les transmissions. La Chambre Noire est l'ancêtre de l'actuelle *National Security Agency* (Agence pour la Sécurité Nationale).

Δ Le tristement fameux gang de faux-monnayeurs Oster est arrêté à la Nouvelle-Orléans par les Services Secrets.

Δ Le *Bureau of Investigation* se montre inefficace à lutter contre les saboteurs allemands durant la guerre, avec en particulier l'épisode de l'explosion du "Black Tom" dans le port de New York, qui détruit le principal arsenal américain.

1918 : L'arrestation à New York de conscrits déserteurs par le *Bureau of Investigation* aboutit à la détention illégale pour interrogatoire de cinquante mille citoyens. La réprobation qui s'ensuit quant à sa conduite amène la disgrâce du Bureau.

Δ Vote des lois sur la Prohibition.

1919 : Fondation de la *Special Intelligence Unit* (Unité Spéciale de Renseignement) de l'IRS, ancêtre de la Division de Recherches Criminelles de l'IRS.

Δ Lola Young est la première femme Marshal des États-Unis.

Δ La Loi Dyer est votée, faisant du transport d'un État à un autre de marchandise volée un délit fédéral. Cette loi donne autorité au Bureau de Recherche de pourchasser les braqueurs de banques connus des années 30, par leur utilisation régulière de voitures volées et leur tendance à passer les frontières des États où ils agissent.

1920 : Début de la Peur des Rouges.

Δ Vote des Lois Fédérales de Prohibition, sous la tutelle du 18ème Amendement et de la Loi Volstead.

Δ L'Avocat Général A. Mitchell Palmer ordonne au *Bureau of Investigation* d'arrêter quatre mille "révolutionnaires bolcheviques" qui seront détenus sans jugement au motif qu'ils menaçaient la sécurité nationale. Les raids de Palmer permettent de découvrir six cents immigrants illégaux, trois pistolets et aucun révolutionnaire.

Δ Les Services Secrets échouent dans leur recherche des coupables et de leurs motifs, dans l'affaire de l'attentat à la bombe dans Wall Street qui tua trente personnes et en blessa trois cents. Cette action est attribuée aux "Rouges".

Δ Le Département du Trésor met en place la *Prohibition Unit* (Unité chargée de faire respecter les lois sur la Prohibition). La Division des Narcotiques de cette Unité est créée en même temps.

1924 : Le *Bureau of Investigation* fait scandale en échouant dans l'affaire du pillage par le "Gang de l'Ohio" du Trésor fédéral et dans celle du *Teapot Dome*, sous l'administration Harding.

Δ J. Edgar Hoover, vingt-neuf ans, devient directeur du *Bureau of Investigation*. Il entreprend des réformes pour en faire un service de professionnels.

1928 : Eliot Ness est chargé de l'unité pour la Prohibition de Chicago, mise sur pied pour harceler Al Capone. Cette unité sera surnommée "Les Incorruptibles" par les criminels.

1929 : Le scandale résultant de la découverte des interceptions et du décodage de missives diplomatiques par la Chambre Noire oblige le Secrétaire d'État Henry L. Stimson à la dissoudre au motif que "les gentlemen ne lisent pas le courrier d'autrui".

Δ Le Département de la Défense monte le *Signals Intelligence Service* (Service de Renseignement sur les Transmissions) ou SIS, sous la direction de William Friedman.

1930 : Le *Federal Bureau of Narcotics* (Bureau Fédéral des Narcotiques) remplace la Division des Narcotiques de l'unité du Département du Trésor chargée de la Prohibition. C'est l'ancêtre du DEA actuel.

1931 : Sous la direction de l'agent des Services Secrets Frank Wilson, un détachement du Département du Trésor envoie Al "Scarface" Capone en prison pour fraude fiscale.

1932 : Fondation du Laboratoire de Criminologie du *Bureau of Investigation*, pour étudier les indices et preuves physiques.

Δ Enlèvement et meurtre du bébé Lindburgh.

Δ La Loi Lindburgh (ou Statut Fédéral du Kidnapping) définit comme crime fédéral le fait de transporter une personne kidnappée d'un État à un autre, permettant au FBI d'intervenir dans les affaires de kidnapping 24 heures après les faits, sous la présomption du transfert de la victime dans un autre État.

1933 : Joseph Zangara tente d'assassiner le Président Franklin Roosevelt.

Δ Mort d'un agent du *Bureau of Investigation*, de trois policiers locaux alors que deux autres policiers sont blessés et qu'un agent du Bureau ne survit qu'en simulant la mort, lors de l'assassinat du gangster détenu Frank Nash, ce qu'on appela le "Massacre de Kansas City". L'émotion publique aboutit au passage de la Loi sur le Contrôle des Criminels en 1934.

Δ Abrogation des lois sur la Prohibition. De nombreux États conservent des lois restreignant la production, vente et importation d'alcools.

1934 : La Loi sur le Contrôle des Criminels, incluant la Loi sur les Criminels en Fuite, donne aux agents du Bureau autorité pour procéder à l'arrestation de criminels et les autorise à porter des armes.

Δ L'ennemi public numéro 1, John Dillinger, est abattu par des agents du *Bureau of Investigation* menés par Melvin Purvis, devant le Biograph Theater de Chicago. Son gang, comptant dans ses rangs des gangsters connus tels "Baby Face" Nelson, ne lui survit pas. Trois de ses membres sont abattus par le Bureau, un est tué au cours d'une tentative d'évasion tandis qu'un autre passe sur la chaise électrique.

Δ Le braqueur de banque et meurtrier Charles "Pretty Boy" Floyd est tué par des agents du Bureau, menés par Melvin Purvis, alors qu'il s'enfuit à travers un champ de maïs près de Wellsville, Ohio.

1935 : Le *Bureau of Investigation* est rebaptisé *Federal Bureau of Investigation* (FBI).

Δ Fondation de l'Académie de formation du FBI.

Δ Melvin Purvis et d'autres agents arrêtent le braqueur de banque "Doc" Barker, fils aîné de la braqueuse/kidnappeuse Kate "Ma" Barker.

Δ Après une fusillade de quatre heures près de Lake Weir, Floride, "Ma" Barker et son fils Freddie sont tués par des agents du FBI.

1936 : J. Edgar Hoover arrête "personnellement" l'ancien membre du gang Barker Alvin "Creepy" Karpis à la Nouvelle-Orléans, en Louisiane.

1939 : Autorité est donnée au FBI d'enquêter dans toutes les affaires de sabotage et d'espionnage, ainsi que de chercher des renseignements et de mener des actions en Amérique Latine via ses agents du *Special Investigation Service* au Mexique, en Argentine et au Brésil.

Δ Louis "Lepke" Buchalter, chef en fuite du gang *Murder Inc.*, tombe dans un piège tendu par J. Edgar Hoover et se rend.

1940 : L'Académie du FBI déménage du Maine pour Quantico, Virginie.

1941 : Création de l'*Office of Stategic Services* (Bureau des Services Stratégiques) ou OSS, par le général William "Wild Bill" Donovan, comme agence de renseignement et d'intervention du Département de la Marine.

1942 : William Freidman du *Signals Intelligence Service* déchiffre la "Machine Pourpre", équivalent japonais du chiffreur allemand Enigma. Cela permet aux Américains d'anticiper sur l'invasion de Midway et de détruire la flotte de porte-avions japonaise.

Δ L'Opération UNDERWORLD est lancée conjointement par le FBI et la Mafia, laquelle doit protéger les installations du bord de mer contre les saboteurs nazis durant la guerre.

1943 : L'OSS mène des expériences sur le terrain concernant l'usage de la marijuana pour "délier la langue d'un sujet" avant son interrogatoire. Les résultats sont prometteurs.

Δ L'OSS engage la Mafia sicilienne pour espionner et fournir des renseignements en vue de préparer l'invasion alliée en Sicile.

1945 : Fin de la Guerre. Le Président Truman dissous l'OSS jugée non nécessaire en temps de paix et incompatible avec une société démocratique.

1946 : Création du *Central Intelligence Group* (Groupe Centrale de Renseignement, ou CIG) pour coordonner les organisations existantes de renseignement, civiles et militaires.

Δ Création du *Civil Air Transport* (CAT), plus tard baptisée première "ligne aérienne de la CIA", pour soutenir les opérations en Extrême-Orient, sous la direction du Général Claire Chennault, ancien chef des Tigres Volants.

1947 : La Loi sur la Sécurité Nationale donne naissance au *National Security Council* (Conseil pour la Sécurité Nationale, ou NSC) et à la *Central Intelligence Agency* (Agence Centrale de Renseignement, ou CIA), laquelle absorbe les fonctions et les membres du CIG de 1946.

1948 : Par des manipulations électorales, la CIA empêche l'arrivée au pouvoir en Italie des partis communiste et socialiste.

1949 : Pour des raisons de discrétion, la Loi sur la CIA exempte le budget de celle-ci des règles comptables et de la surveillance habituelle par d'autres administrations.

Δ En France, la CIA apporte son soutien au syndicat chrétien CFTC tout en tentant d'affaiblir le syndicat communiste CGT.

Δ Création par la CIA de Radio Europe Libre et Radio Liberté.

Δ La CIA arme et soutient les troupes de Chine Nationaliste (KMT) exilées en Birmanie septentrionale. À partir de 1961, les troupes du Kouo-min-tang se sont installées dans le Nord de la Birmanie, en tant que Seigneurs de la Guerre trafiquants d'opium et ne montrent plus aucun intérêt pour la libération de la Chine communiste. La CIA retire son soutien.

1950 : Les Services Secrets empêchent l'assassinat du Président Harry S. Truman par les nationalistes portoricains Oscar Colazzo et Griselio Torresola.

Δ Le FBI présente sa liste des 10 bandits les plus recherchés.

Δ Démarrage du Projet BLUEBIRD, un programme de la CIA pour étudier l'utilité de l'hypnose et des drogues dans les domaines du contrôle mental et de l'interrogatoire. Les expériences sont menées sur des prisonniers de guerre coréens, avec des résultats peu concluants.

1951 : La CIA se lance dans une campagne contre l'insurrection huk aux Philippines, avec succès. De nombreuses tactiques destinées à combattre les insurrections sont testées sur le terrain pour la première fois, y compris le recours à des mercenaires et à des opérations de guerre psychologique.

Δ La CIA lance Radio Asie Libre à Taiwan.

1952 : Le Projet ARTICHAUT remplace le Projet BLUEBIRD : la CIA continue ses recherches dans le domaine de l'hypnose, des drogues, des thérapies par électrochocs et de privation sensorielle dans le but de provoquer amnésie, des suggestions post-hypnotiques et des confessions. Des expériences sont menées en Europe, avec peu de résultats.

Δ Un mémo présidentiel donne naissance à la *National Security Agency* (Agence Nationale de Sécurité, ou NSA). L'essentiel de ce mémo est encore classé secret aujourd'hui.

1953 : La CIA branche des écoutes sur les lignes téléphoniques est-allemandes par le "Tunnel de Berlin", opération trahie par l'Anglais George Blake.

Δ L'Opération AJAX (menée conjointement par la CIA et le MI-6 anglais sous la direction de l'agent de la CIA Kermit Roosevelt) renverse le Premier Ministre iranien Mohammed Mossadegh et ramène le Shah d'Iran sur le trône.

Δ Les partisans anticommunistes en Ukraine et Lituanie, soutenus par la CIA, sont écrasés par l'assaut des forces soviétiques.

Δ Le Projet ARTICHAUT est remplacé par le Projet MKULTRA : la CIA commence des expériences sur l'efficacité du LSD et de la Mescaline comme sérums de vérité, conduites sur des collègues, en prison et sur les campus des lycées, par le biais des départements de psychologie coopératifs. La CIA collabore également avec le Corps des armes chimiques de l'armée (*Army Chemical Corps*) sur un programme appelé MKNAOMI.

Δ Le Dr Frank Olson, chercheur du Groupe des Opérations Spéciales de l'*Army Chemical Corps* se suicide à New York après avoir pris du LSD dans le cadre du programme MKULTRA.

1954 : La CIA lance l'Opération TORCHE pour renverser le président gauchiste du Guatemala Jacobo Arbenz, grâce à une force d'invasion composée d'exilés sud-américains et à une propagande massive.

Δ Les recherches de MKULTRA se diversifient sur des sous-projets dédiés aux poisons, toxines, armes bactériologiques et irritants (tels que poil à gratter et boules puantes).

1956 : La CIA commence à envoyer des avions espions U2 au-dessus de l'URSS.

Δ Dans le cadre du sous-projet 58 de MKULTRA, la CIA retrouve le fameux champignon hallucinogène mexicain surnommé "Chair de Dieu" et commence à en isoler les principes actifs. Le chimiste Albert Hoffman, inventeur du LSD, finit par isoler le composé chimique et le nomme psilocybine.

1957 : Le plan de Vito Genovese pour prendre la tête du syndicat du crime est déjoué par des agents du Bureau Fédéral des Narcotiques et de la police de New York, lorsque ceux-ci envahissent la conférence des chefs criminels dans les Appalaches et l'arrêtent sous l'accusation de conspiration visant à la distribution de narcotiques.

1958 : Échec d'une opération paramilitaire de la CIA visant à aider les rebelles indonésiens qui veulent renverser le régime de Sukarno.

Δ La CIA arme et équipe une armée secrète d'exilés tibétains au Népal organisée autour du Dalaï Lama. Après quelques incursions et missions de sabotage sans résultat notable, l'opération est annulée en 1963.

1959 : Découverte de l'implication de la CIA dans un complot visant à renverser le Prince Sihanouk au Cambodge.

1960 : L'avion U2 du capitaine Gary Powers est abattu au-dessus de l'URSS qui présente au monde entier l'espion américain.

Δ La CIA commence à former son "Armée Clandestine" (en français dans le texte. NdT) au Laos, force comptant trente-cinq mille indigènes hmong et meo et dix-sept mille mercenaires thaïlandais. La compagnie aérienne de la CIA Air America joue le rôle de force aérienne de cette armée. L'opération dure jusqu'en 1971.

Δ Une opération de la CIA visant à assassiner le Premier ministre zaïrois hostile aux occidentaux, Patrice Lumumba, est supprimée parce que des troupes rebelles l'ont tué avant.

1961 : La CIA lance la désastreuse opération de la "Baie des Cochons", une invasion de Cuba par des cubains anti-castristes entraînés par la CIA.

Δ Lancement par la CIA des premiers satellites espions.

Δ Extension des pouvoirs du FBI dans les domaines du racket et du crime organisé, par le Président John F. Kennedy.

Δ Création de JMWAVE, station secrète de la CIA dans la base aérienne de la marine de Opalocka, en Floride. Elle servira pour mener des opérations paramilitaires contre Cuba jusqu'à sa fermeture en 1968.

Δ L'Opération QUARANTE menée par la CIA pour assassiner Fidel Castro est supprimée après sa découverte par les services de renseignement cubains.

Δ Lancement de l'Opération MANGOUSTE destinée à renverser le régime communiste cubain grâce à une

série de sabotages économiques et militaires. MANGOUSTE est stoppée en 1966.

Δ Lancement par la CIA de Radio Libertad, émettant vers Cuba.

Δ L'armée américaine teste le LSD comme outil d'interrogatoire, en Europe, au cours de l'opération TROISIÈME CHANCE.

1962 : Les Marshals U.S. forcent l'université du Mississippi à inscrire James Meredith, un étudiant afro-américain, après décision du tribunal.

1963 : La CIA aide au renversement et à l'assassinat du Président Diem, au Sud Viêt-nam. Les forces aériennes qui lui étaient loyales ont été neutralisées par l'utilisation de puissants laxatifs fournis par les scientifiques de la CIA.

Δ Assassinat du Président Kennedy à Dallas, Texas. C'est le seul président tué malgré la protection des Services Secrets.

Δ Remplacement du Projet MKULTRA par le Projet MKSEARCH, qui absorbe tous les sous-projets de MKULTRA tout en poursuivant les recherches dans le domaine de la psychologie et du comportement, à un rythme ralenti en raison des coupes budgétaires.

1964 : Envoi par le FBI de la tristement fameuse "Lettre Suicide" à Martin Luther King, le menaçant de le dénoncer comme adultère s'il acceptait le Prix Nobel de la Paix et lui suggérant de se suicider pour éviter cela.

Δ La CIA dépense 2,6 millions de dollars pour la défaite du candidat Salvador Allende au Chili.

Δ La CIA fournit des bombardiers B-26 et T-28 avec pilotes américains et cubains exilés au gouvernement zaïrois pour écraser les rebelles nationalistes.

1966 : Une armée secrète de la CIA au Pérou, menée et entraînée par des Bérets Verts, élimine presque totalement les guérillas Tupac Amaru. Elle sera dissoute plus tard par le gouvernement péruvien qui la considère comme une menace pour sa sécurité.

1967 : Des rangers boliviens, entraînés et conseillés par la CIA, capturent le révolutionnaire cubain Ernesto "Che" Guevara et l'exécutent malgré la demande de la CIA de le garder en vie.

1968 : Fusion du Bureau Fédéral des Narcotiques et de Bureau pour le Contrôle des Abus de Drogues, pour former le Bureau des Narcotiques et Drogues Dangereuses (BNDD).

Δ Assassinat du Dr Martin Luther King par James Earl Ray, à Memphis, Tennessee.

Δ Assassinat du sénateur Robert Kennedy par Sirhan Sirhan, à Los Angeles, après sa nomination comme candidat à la présidence en Californie.

Δ Le mandat des Services Secrets est étendu à la protection des candidats à la présidence et à la vice-présidence durant les campagnes électorales.

1969 : Lancement de l'Opération PHÉNIX, un programme d'assassinat par la CIA visant à éliminer l'infrastructure viêt-cong au Sud Viêt-nam, qui durera jusqu'en 1975. On estime que vingt mille membres, supposés membres ou sympathisants du Viêt-cong en ont été victimes.

1970 : La Loi Omnibus Crime donne responsabilité aux Marshals U.S. des programmes de relogement et de protection des témoins.

Δ Lancement par la CIA de l'Opération TRACK I destinée à déstabiliser l'économie chilienne et à rallier l'opposition au Président Salvador Allende.

1971 : John Erlichman, adjoint de Nixon, met en place les "Plombiers" pour mettre fin aux fuites dans l'administration. On compte parmi eux l'ancien agent spécial du FBI G. Gordon Liddy et l'ancien agent de la CIA Howard Hunt.

Δ Les Services Secrets commencent à assurer la protection des chefs d'États et dignitaires étrangers en visite officielle.

Δ Le FBI dissout officiellement l'infâme programme COINTELPRO, visant à "perturber" et "neutraliser" divers groupes politiques considérés comme des menaces pour la sécurité nationale, y compris les groupes activistes des minorités.

1972 : Le Bureau des Alcools, Tabacs et Armes à Feu (ATF) acquiert un statut d'indépendance. Ses fonctions étaient jusque-là remplies par l'IRS.

Δ Mort de J. Edgar Hoover, directeur du FBI depuis 1924.

Δ Arrêt du Projet MKULTRA, ainsi que de toutes (officiellement) recherches de la CIA dans les domaines bactériologiques et de contrôle du comportement par moyens chimiques. Des rumeurs persistantes affirment que le Directoire des Sciences et Technologies de la CIA poursuit des recherches dans les domaines de l'hypnose, de la parapsychologie, de l'espionnage "psi" et, plus important, de la destruction sélective de souvenirs.

1973 : Fondation de la *Drug Enforcement Administration* (ou DEA) qui reprend les attributions du BNDD. Les enquêtes dans le domaine de la drogue passent de la responsabilité du Trésor à celle du Département de la Justice.

Δ Deux Marshals et six Sioux sont tués lors de l'occupation pendant soixante dix-sept jours de la réserve de Pine Ridge, dans le Sud Dakota, par des militants de l'AIM, mouvement des Indiens d'Amérique.

Δ La CIA aide au renversement du Président socialiste du Chili Salvador Allende par les militaires, avec l'Opération TRACK II. Allende est tué.

Δ Arrêt par la CIA de l'Opération MHCHAOS, de recherche d'informations sur les manifestants hostiles à la guerre au Viêt-nam, et qui allait jusqu'à l'infiltration de leurs organisations en vue de découvrir quels en étaient les soutiens étrangers (soviétiques). MHCHAOS reste la principale infraction à la charte de la CIA qui lui interdit d'agir sur le sol américain.

Δ Le directeur de la CIA James Schesinger demande un rapport sur toutes les activités illégales ou contraires à sa charge de la CIA dont celle-ci a connaissance. Le rapport de sept cents pages est encore classifié aujourd'hui et surnommé "les Bijoux de Famille".

1974 : Six membres de la *Symbionese Liberation Army* (SLA) trouvent la mort dans une fusillade avec les équipes du FBI et des SWAT du Los Angeles Police Department (LAPD), à Los Angeles.

Δ Après les révélations de "techniques non conventionnelles" utilisées pour obtenir des preuves dans les opérations de l'IRS, nommées TRADEWINDS et

LEPRECHAUN, le commissaire de l'IRS Donald Alexander limite les pouvoirs de la Division du Renseignement de l'IRS dans ses enquêtes. L'essentiel de ces pouvoirs lui a depuis été rendu, à l'exception du recours aux écoutes téléphoniques.

1975 : Patricia Hearst et trois autres membres de la SLA sont arrêtés à San Francisco par les agents du FBI.

Δ Deux attentats sont commis contre le Président Gerald Ford. Le premier à Sacramento, par Lynette "Squeaky" Fromme, ancien membre de la Famille de Charles Manson. Le second dix-sept jours plus tard, quand Sara Jane Moore lui tire dessus à San Francisco.

Δ Pour la première fois, les Services Secrets prennent les femmes en compte dans leurs profils d'assassins.

Δ Mort de deux agents du FBI et d'un membre de l'AIM dans une fusillade à la réserve indienne de Pine Ridge.

Δ Début du soutien de la CIA à Joseph Savimbi et aux rebelles de l'UNITA en Angola, lequel durera jusqu'à 1991.

Δ Assassinat du chef de station de la CIA Richard Welch par des extrémistes à Athènes, après que sa couverture a été brûlée par un magazine américain consacré à l'espionnage.

Δ Grâce au Projet JESSICA, la CIA récupère la moitié d'un sous-marin soviétique Golf II, propulsé au diesel et équipé de missiles balistiques, coulé au nord-ouest d'Hawaii.

1976 : Prise record des Services Secrets dans le Bronx, à New York, avec l'arrestation d'un gang de faux-monnayeurs ayant produit plus de vingt millions de dollars en faux billets.

Δ La NSA convainc IBM de rabaisser sa première puce de chiffrage commercialisée auprès du public, nommée "Lucifer", à un niveau tel que la NSA soit à même de décrypter si nécessaire.

1977 : L'Amiral Bobby Inman dissout la Force d'Action Navale 157, un service de renseignement de la Marine. Aucune raison n'a jamais été donnée à la disparition de cette agence au palmarès très élogieux.

1978 : Vingt et un anciens agents civils de la Force d'Action Navale 157 intentent un procès afin de bénéficier des pensions de fonctionnaires pour leur travail dans cette unité de renseignement de la Marine, qui officiellement n'existait pas.

Δ Lucifer, la puce "bridée" d'IBM, établit le standard de l'industrie informatique DES (*Data Encryption System*). Les procédés de chiffrement privés n'apparaîtront sur le marché que dans les années 90.

1979 : Échec de l'Opération GRIFFE D'AIGLE visant à libérer les cinquante-deux otages américains en Iran, après la collision entre un hélicoptère de la Marine et son avion de ravitaillement. Cinq membres de l'Aviation et trois Marines trouvent la mort dans cet accident.

Δ Début d'une opération de la CIA visant à armer et à entraîner les rebelles mujaheddins pour résister à l'invasion soviétique en Afghanistan.

Δ Joseph Ryan tue un agent des Services Secrets dans les bureaux du Service à Denver, avant d'être abattu. Il avait précédemment été interné pour avoir jeté sa voiture contre le portail de la Maison Blanche.

1980 : Utilisation par le FBI de lasers pour relever des empreintes digitales invisibles aux poudres et aux produits chimiques.

1981 : Attentat de John W. Hinckley Jr contre la vie du Président Ronald Reagan, à Washington, D.C., dans lequel le président et trois autres personnes sont blessés.

Δ Arrestation par le FBI de Wayne B. Williams, sous l'accusation de violences sur mineurs.

Δ La CIA et le *Intelligence Support Activity* (ISA) de l'armée ramènent secrètement au Liban le dirigeant phalangiste chrétien Bashir Jemayel, déjouant un complot syrien visant à l'assassiner.

1982 : Implication de l'ISA dans le sauvetage du Général de Brigade James Dozier de terroristes italiens.

Δ Doublement du personnel de la station de Tegucigalpa, Honduras, à partir du moment où la CIA commence à entraîner et à armer les rebelles Contras, nouvellement formés, au Nicaragua.

Δ Des saboteurs formés par la CIA commencent une campagne contre le gouvernement sandiniste du Nicaragua.

Δ Le FBI reçoit une juridiction équivalente à celle de la DEA.

Δ Distribution par la CIA d'une "encre invisible" pour tamponner les mains de ceux qui vont voter au Salvador, de façon à leur épargner les représailles des rebelles du FSLN.

Δ Lancement de l'Opération CHASSE AUX REINES par la CIA et l'ISA, destinée à traquer les rebelles du FSLN au moyen de leurs émissions radio.

1983 : Des commandos marins entraînés par la CIA se servent de mortiers pour mettre le feu à environ seize millions de litres de fuel stockés dans le port nicaraguayen de Cortino.

Δ Un attentat à la voiture piégée contre l'ambassade américaine à Beyrouth tue huit employés de la CIA. Une attaque similaire détruit les baraquements de la Marine dans l'aéroport de la ville et tue plus de deux cents soldats.

Δ Mort de Robert Kahl, chef du groupe de militants anti-impôts *Posse Comitatus*, après un échange de coups de feu de près de deux heures avec le FBI. Kahl était recherché pour avoir tué deux Marshals.

1984 : Les commandos marins de la CIA minent les ports nicaraguayens sur l'Atlantique et le Pacifique. La réaction du Congrès suite à des dommages infligés à deux navires appartenant à des pays non communistes et aux rapports de plus en plus nombreux concernant les atrocités commises par les Contras aboutissent à l'Amendement Boland, annulant l'aide militaire des États-Unis à ceux-ci jusqu'en 1987.

Δ L'Amiral Poindexter, directeur du *National Security Council*, ordonne au lieutenant-colonel Oliver North de mettre en place une assistance militaire "privée" aux Contras. Cette opération sera dévoilée publiquement sous le nom de Scandale Iran-Contra, ou Irangate.

Δ Enlèvement et torture jusqu'à ce que mort s'ensuive de William Buckley, chef de station de la CIA au Liban, par des terroristes islamistes.

Δ La Directive pour la Sécurité Nationale 145 donne mission à la NSA de protéger le réseau informatique administratif du gouvernement américain.

Δ Mort de Robert Mathews, fondateur du groupe pour la suprématie des Blancs *L'Ordre*, dans un incendie dû à une bombe lacrymogène du FBI. Il était recherché pour le meurtre de Alan Berg, animateur de radio juif, pour l'attaque d'une voiture blindée et le meurtre d'un agent du FBI.

1985 : Le FBI démantèle le réseau d'espionnage de la famille Walker.

Δ Une enquête du FBI et du Département de la Justice aboutit à l'arrestation des chefs des cinq Familles de la Mafia new yorkaise. Quatre d'entre eux, – Philip "Rusty" Rastelli Carmine "Le Serpent" Persico, "Fat Tony" Salerno et "Tony-Ducks" Corallo – tombent sous le coup de la nouvelle Loi contre les Organisations de Corruption et d'Incitation au Racket (RICO). "Big Paul" Castellano est assassiné par son successeur, John Gotti, pour l'empêcher de témoigner.

Δ L'agent de la DEA Enrique Camarena est torturé à mort par des trafiquants, à Guadalajara, Mexique.

Δ Le Major Arthur D. Nicholson, membre de la mission militaire de liaison en Allemagne de l'Est est abattu par une sentinelle russe alors qu'il fait le tour d'une base de l'armée soviétique.

Δ La CIA cesse d'organiser les unités salvadoriennes antiguérillas qui combattent le FSLN dans les montagnes.

Δ L'Opération TULIPE de la CIA commence à soutenir le Front National pour la Sauvegarde de la Libye, un mouvement anti-Khadafi.

1986 : Le jour le plus sanglant de l'histoire du FBI : deux agents tués et cinq blessés dans une fusillade face à des braqueurs de banques à Miami. Les deux braqueurs sont tués.

Δ La CIA reçoit l'autorisation d'armer et d'entraîner les Mujaheddins à l'utilisation de missiles antiaériens Stinger.

1987 : La directive pour la Sécurité Nationale 145, datant de 84, est abrogée. La NSA ne s'occupe plus que de la sécurité du système informatique du Département de la Défense.

1988 : Les Soviétiques retirent leurs troupes d'Afghanistan. Les opérations de la CIA dans ce pays sont présentées comme des succès complets.

1990 : Les Marshals U.S. arrêtent le Général Manuel Noriega à Panama City, au cours de l'Opération JUSTE CAUSE.

Δ Les Services Secrets effectuent une descente au siège de Steve Jackson Games et confisquent plusieurs ordinateurs, guidés par l'idée erronée que le manuel de jeu de rôle en cours de développement *GURPS Cyberpunk* était un manuel de criminalité informatique. SJG porte plainte en retour, avec l'aide de l'association à but non lucratif *Electronic Frontier Fondation*.

1991 : Cette année-là voit la communauté du renseignement tout entière sur le qui-vive, avec la guerre du Golfe contre l'Irak. La CIA se retrouve vivement critiquée pour avoir sous-estimé l'efficacité de l'aviation alliée et pour n'avoir su retrouver ni les bases de lancement de SCUD irakiens ni Saddam Hussein lui-même. Son directeur, William Webster démissionne à la suite de ces échecs.

Δ Après trois tentatives infructueuses, le FBI et le Département de la Justice réussissent à inculper John Gotti, chef de la Famille Gambino, pour crimes fédéraux.

Δ Randy Weaver, membre d'un groupe pour la suprématie de la race blanche, en fuite, se rend aux agents du FBI après un siège de onze jours. La première tentative pour l'arrêter, menée par des Marshals U.S. aboutit à une fusillade qui provoqua la mort d'un Marshal, de la femme de Weaver et de son fils. Les groupe d'extrême droite (milices comprises) dénoncent cet incident comme un exemple évident du comportement répréhensible et outrageant du gouvernement fédéral.

Δ Le FBI arrête Sol Wachler, Juge en chef de la Cour Suprême de New York, sous l'inculpation d'extorsion et de conspiration en vue de commettre un kidnapping.

Δ Le FBI tente, sans succès, de convaincre le Congrès d'interdire de mettre les puces DES de chiffrement dans les téléphones cellulaires, car elles garantissent à tout un chacun (y compris les criminels) la confidentialité de ses communications.

1993 : Deux employés de la CIA sont assassinés devant le portail du siège de l'Agence, à Langley. Leur meurtrier, Mir Aimal Kansi, est toujours en fuite et supposé réfugié au Pakistan.

Δ Steve Jackson Games gagne le procès intenté contre les Services Secrets pour la saisie de ses ordinateurs et de matériels divers.

Δ Un agent spécial du *Fish and Wildlife Service,* déguisé en gorille, arrête un directeur de zoo mexicain, à Miami, pour avoir acheté un animal d'une espèce menacée sans autorisation.

Δ Quatre agents de l'ATF et jusqu'à dix membres du Culte de la Branche Davidienne trouvent la mort près de Waco, Texas, au cours de la première tentative pour faire appliquer le mandat d'arrêt émis à l'encontre du chef de la secte, David Koresh, pour violation des lois fédérales sur les armes à feu. Cinquante et un jours plus tard, la tentative du FBI de déloger les sectateurs de leur repaire fortifié au moyen de gaz lacrymogènes aboutit à la mort de quatre-vingt treize membres de la secte. Cet incident ne fait qu'aiguillonner le mouvement de milices d'extrême droite à travers les États-Unis.

Δ Un attentat à la bombe dans le World Trade Center tue six personnes et en blesse un millier. Le FBI arrête Sheik Omar Abdel Rahman et quatorze autres personnes pour cet acte et pour complot visant à commettre d'autres actions terroristes à Manhattan.

Δ L'officier de la CIA Freddie Woodruff est tué accidentellement à Tsibili, Géorgie, au cours d'un attentat contre le ministre de l'intérieur géorgien.

Δ Le directeur de l'ATF, Stephen Higgins, annonce qu'il démissionne suite aux conclusions d'un rapport mettant en cause l'ATF dans le désastre de Waco.

Δ Le Président Clinton nomme l'amiral en retraite Bobby Inman au secrétariat d'État à la défense. Inman avait servi comme chef du Bureau de Renseignement de la Marine, directeur de la DIA, directeur-adjoint de la CIA et directeur de la NSA.

1994 : Bobby Inman retire sa candidature au secrétariat à la défense.

Δ Aldrich Ames, chef de la section du contre-espionnage soviétique à la CIA, est arrêté avec sa femme par

le FBI, sous l'inculpation d'espionnage au profit du KGB et de l'agence qui lui succéda en Russie, le SVRR, depuis 1985.

Δ L'administration Clinton continue de soutenir le FBI et la NSA dans leur combat contre les industriels de l'informatique et des télécommunications, pour la standardisation des procédés de chiffrement dans les téléphones cellulaires et les échanges informatiques. Le procédé DSS (*Digital Signature Standard*) et la puce "Clipper" ont tous deux été conçus par la NSA avec une "porte arrière" permettant aux agences gouvernementales de craquer des codes indéchiffrables autrement.

Δ Le DSS est adopté par le gouvernement en tant que standard de sécurité de données. La corporation de communications RCA adopte DSS pour la sécurité des communications par satellite et AT&T remplace les puces DES dans ses téléphones cellulaires par des puces "Clipper".

Δ Décès de Frank Corder, lorsqu'il jette son avion monomoteur contre la façade de la Maison Blanche. On ne déplore aucun autre blessé et que peu de dégâts sur la façade.

Δ Arrestation de Francisco Duran pour avoir tiré sur la Maison Blanche. Il déclare pour sa défense qu'il tirait sur une "brume étrange" qu'il voyait sur la pelouse, mais cela ne l'empêche pas d'être condamné pour tentative d'assassinat sur la personne du Président Clinton.

1995 : Démission du directeur de la CIA, James Woolsey, au milieu des critiques suite à la façon dont il a géré le cas d'Aldrich Ames : on lui reproche de ne pas avoir accumulé renvois et blâmes.

Δ Ramzi Ahmed Yousef, le cerveau derrière la bombe du World Trade Center, est extradé du Pakistan, où il avait été repéré par une opération de la CIA et du FBI, vers les États-Unis.

Δ Signe des temps : le FBI ouvre un bureau de liaison à Moscou et un centre d'entraînement à Budapest, en Hongrie.

Δ L'explosion d'une bombe placée dans un camion, dans le bâtiment fédéral Alfred P. Murrah d'Oklahoma City, tue cent soixante-huit personnes et en blesse quatre cents. Les premiers suspects, Timothy McVeigh et les frères Terry et James Nichols, semblent avoir des liens avec des groupes miliciens opposés au gouvernement à travers tout le pays.

Δ Unabomber, dont les bombes ont tué trois personnes et en ont blessé vingt-trois autres depuis 1978, envoie par la poste son manifeste antitechnologie au *New York Times*, au *Washington Post* et à *Penthouse*, promettant de cesser ses attentats si son manifeste est publié.

Δ Les Services Secrets reçoivent l'autorisation de fermer Pennsylvania Avenue aux voitures devant la Maison Blanche pour protéger la résidence présidentielle contre les attentats à la voiture piégée. Peu après, Leland Modjeski grimpe sur la grille entourant la Maison Blanche avec une arme à feu. Un agent des Services Secrets en uniforme et Modjeski sont blessés par un seul coup de feu tiré au cours de la capture de ce dernier. La même semaine, un autre homme tente de forcer la sécurité de la Maison Blanche et est arrêté sans incident.

Δ Le FBI arrête la fille de Malcolm X, Qubilah Shabbazz, la soupçonnant de préparer l'assassinat du chef de la Nation de l'Islam, Louis Farrakan. Les charges sont abandonnées en échange de l'assurance que Mlle Shabbazz sera suivie pour ses problèmes psychologiques et de drogue.

Δ Une nouvelle loi antiterroriste est présentée au Congrès, donnant plus grande autorité au FBI pour enquêter sur les organisations qui font campagne pour un renversement par la force du gouvernement des États-Unis.

1996 : Des accusations de contrefaçon de chèques, de fraude et de menaces à fonctionnaires amène le FBI à tenter d'arrêter les chefs d'un groupe de radicaux opposés au gouvernement, connus sous le nom de *Freemen* (Hommes Libres). Ceux-ci refusent de se rendre. Le siège de leur repaire, près de Jordan, Montana, dure plusieurs semaines avant de se conclure par la reddition pacifique des Freemen au FBI.

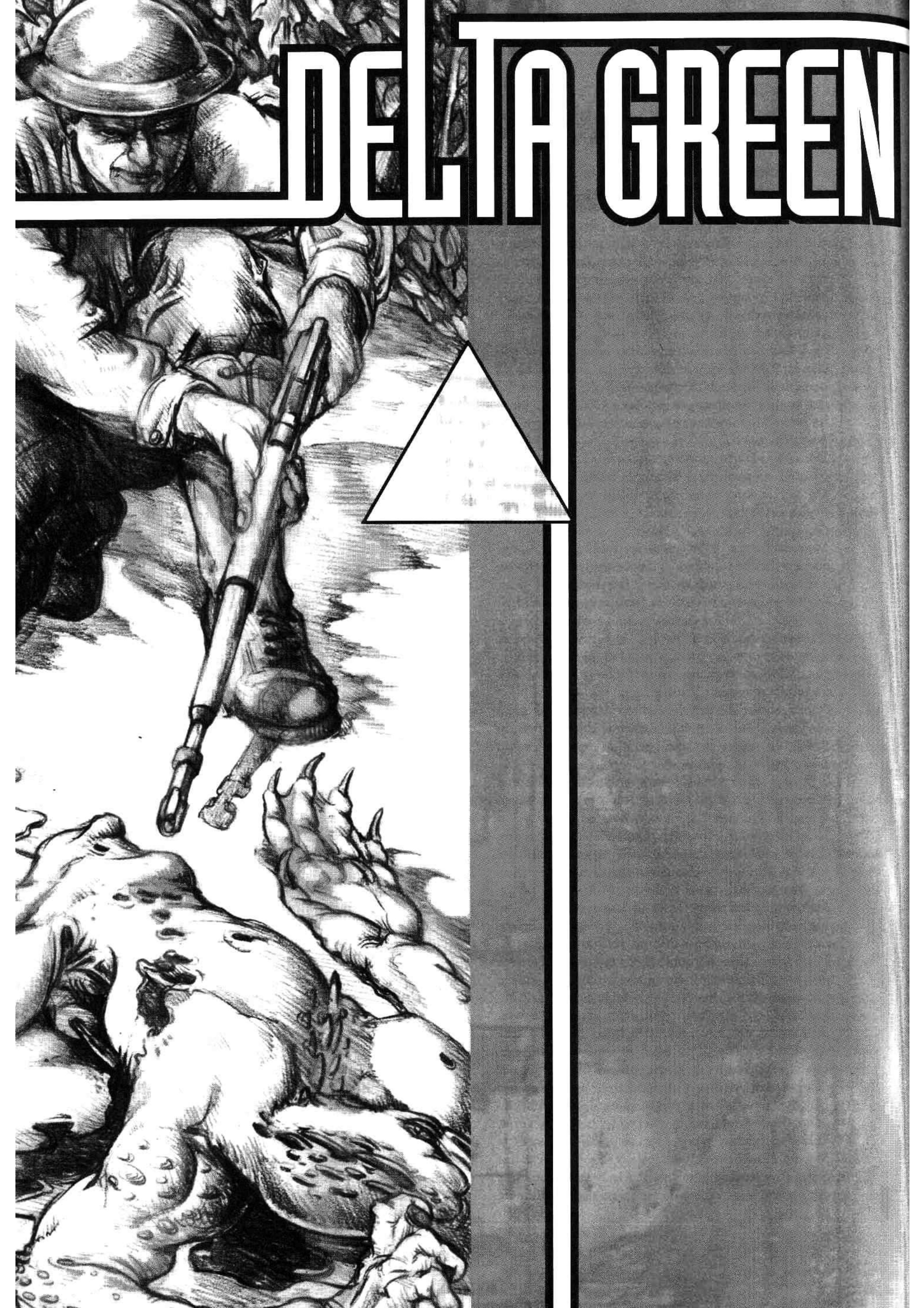
Δ La publication du manifeste d'Unabomber mène le FBI à l'arrestation de Ted Kaczynski, ancien professeur à l'université de Californie UCLA de Berkeley, retranché dans une vie d'ermite près de Lincoln, Montana, depuis vingt-cinq ans. Du matériel pour la confection de bombes et de nombreux plans et journaux prouvent que Kaczynski est lié à la plupart des attentats.

Δ L'ancien directeur de la CIA (et ancien directeur du Projet PHÉNIX durant la guerre du Viêt-nam) William Colby se noie alors qu'il faisait du canoë sur la rivière Potomac.

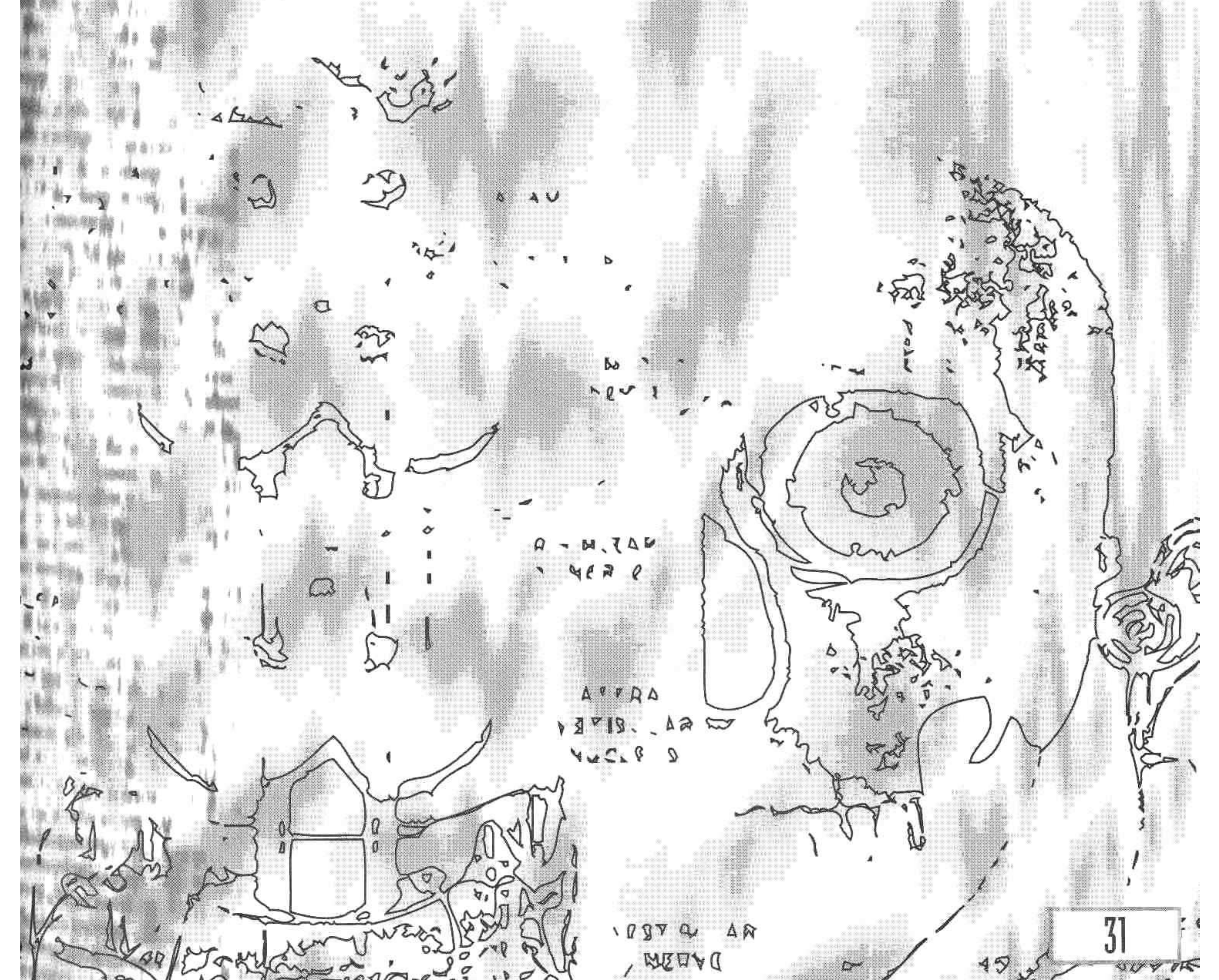
Δ Une bombe dans le Parc du Centenaire explose durant les jeux Olympiques d'Atlanta, faisant un mort et une douzaine de blessés. Le FBI focalise son enquête sur l'homme qui a trouvé la bombe, le gardien Richard Jewell, dont la vie devient un enfer grâce aux médias. L'enquête finit par l'innocenter et le FBI est hautement critiqué pour avoir laissé filtrer son identité à la presse.

Δ Le FBI continue ses opérations contre les milices armées. Sept membres de la Milice des Montagnards de la Virginie occidentale sont arrêtés après que Ray Looker, un des chefs du groupe, a tenté de vendre le plan d'un centre d'archives et de stockage d'empreintes digitales du FBI à un agent du Bureau qui se faisait passer pour un terroriste moyen-oriental. Trois membres de la Milice Républicaine de Géorgie passent en procès pour avoir fabriqué des bombes et douze personnes des rangs de la Milice des Vipères d'Arizona sont arrêtées pour complot en vue de placer des bombes dans des bâtiments fédéraux.

Δ Le vol 800 de la TWA explose. Une enquête de grande ampleur du FBI, de la FAA et de la Marine des États-Unis démarre, sortant la plupart des corps et la plus grande partie de l'avion des eaux, au large de Long Island. Les premiers indices font penser à un engin explosif, faisant resurgir la menace du terrorisme sur le sol américain.


DELTA GREEN

DELIVRES DES BUREAUCRATES, ILS SE LANCERENT DANS UNE POLITIQUE DE "TUEZ-LES TOUS...", MOTIVEE PLUS PAR LE DEPIT QUE PAR LE PRAGMATISME.



Delta Green

Adam Scott Glancy et John Tynes

Delta Green naquit officiellement le 16 juin 1942, lorsqu'elle fut créée comme unité spécialisée dans la guerre psychologique de l'*Office of Strategic Services*, survécut à la fin de l'OSS et continua de remplir ses étranges attributions en tant que section spéciale opérant sous les ordres directs de l'État-major des armées. Son existence officielle prit fin le 23 janvier 1970, après qu'une opération désastreuse au Cambodge eut attiré sur elle l'attention des maîtres du Pentagone, lesquels avaient pour la plupart oublié ladite unité. L'histoire de Delta Green débuta, cependant, bien plus tôt, en 1928, et son influence est toujours vivace de nos jours.

La genèse

La genèse de Delta Green commença lors du raid sur Innsmouth. Durant l'hiver 1927-1928, un groupe d'agents du Département du Trésor, mené par l'agent spécial Wade des Services Secrets, enquêta sur la population de la petite ville d'Innsmouth, dans le Massachusetts. Le rapport du Trésor fut présenté au Président Calvin Coolidge par les Services Secrets. Coolidge, qui avait déjà ordonné une rafle similaire de "Rouges" alors qu'il était Gouverneur du Massachusetts, donna son autorisation au raid sur Innsmouth, sous le nom de code Projet ALLIANCE. La Marine – en l'occurrence le Bureau de Renseignement de la Marine (*Office of Naval Intelligence*, ou ONI), le corps des Marines et les Gardecôtes – fut chargée de fournir les hommes et la puissance de feu nécessaires. Le *Bureau of Investigation* du Département de la Justice, en la personne de son directeur, J. Edgar Hoover, eut pour tâche de couvrir l'opération du sceau de l'autorité légale pour appréhender des "étrangers suspects et séditieux" en vue de leur déportation. Des délais dus à son organisation firent que le raid n'eut lieu qu'en février 1928 (pour plus de détails, voir le supplément *L'Évasion d'Innsmouth*, Descartes Éditeur).

À la suite du raid, les Services Secrets et le Département du Trésor présentèrent au Président Coolidge et à ses ministres des preuves photographiques de la "curieuse condition" des habitants et des artefacts prouvant qu'ils s'adonnaient à une foi païenne. L'ONI, le Bureau du Renseignement de la Marine, refusa de fournir un rapport complet avant l'analyse et la traduction des éléments réunis au cours de l'expédition. À la lueur de ces preuves, l'administration Coolidge décida d'attendre les conclusions du Projet ALLIANCE avant de lancer de nouvelles actions.

Après le raid, l'ONI avait conservé la charge d'environ 200 Profonds capturés. Une copie du journal de bord d'Obed Marsh avait également été saisie, ainsi qu'une histoire de la famille Marsh, datant de 1862, deux exemplaires (dont un sérieusement brûlé) d'un livre du Mythe, les *Écrits de Ponape*, et cinq tablettes de pierre coniques, pesant environ 25 kg chacune et couvertes de glyphes. Le butin comptait aussi une traduction incomplète de ces étranges glyphes, compilée au cours des années par Robert Marsh, l'un des habitants. Robert Marsh fut tué par les Marines en tentant de s'échapper lors de son arrestation, ce qui fait que les glyphes restèrent indéchiffrables jusqu'à ce que le Bureau les transmette à la Chambre Noire.

La Chambre Noire

La Chambre Noire était un service dépendant à la fois du Département de la Défense et du Département d'État, spécialisé dans les renseignements sur les transmissions et le déchiffrement, qui avait servi durant la Première Guerre mondiale sous l'appellation de Section 8 du Renseignement Militaire (MI-8). Au cours des négociations préparatoires au Traité de Versailles en 1919, la Chambre Noire (alors MI-8) avait assuré la sécurité des communications pour les forces américaines. Plus tard, au cours de la Conférence Navale de Washington en 1922, elle cassa le code japonais, fournissant ainsi des informations cruciales aux États-Unis. Il va sans dire que l'ONI se montra impressionné par les capacités de la Chambre Noire au point de lui livrer les tablettes et papiers saisis en vue de décryptage. Les cryptologues reçurent les tablettes en avril 1928. En novembre 1929, ils avaient terminé la traduction de ce qu'ils appelèrent le *Livre de Dagon*. Leur rapport fut le premier exposé qu'eut le Président Herbert Hoover de la situation à Innsmouth et il n'en fut pas enchanté.

L'administration Hoover avait beaucoup à faire en 1929. Tout d'abord, les Japonais regimbaient contre les limitations imposées à leur Marine par la Conférence Navale de Washington et accusaient les Américains d'avoir été de mauvaise foi en négociant quand la Chambre Noire avait intercepté les messages radio de leurs diplomates au cours de ce sommet crucial américano-japonais. La Chambre Noire se sentit offensée. De plus, après le Massacre de la Saint Valentin, le Président Hoover mettait la pression sur le Trésor et les Services Secrets pour qu'ils amènent Capone devant ses juges. Enfin, le 24 octobre 1929, la bourse s'effondra.

La Chambre Noire avait particulièrement mal choisi son moment pour livrer ses conclusions concernant les cinq tablettes, le 2 novembre 1929, une semaine après le crash. Le président, épuisé, n'était pas d'humeur à écouter. Selon lui, ces "crânes d'œufs du chiffre" avaient ruiné un traité



Le raid sur Innsmouth

prometteur avec le Japon, pour lui raconter maintenant un conte de fées sur des créatures étrangères vivant sous la mer. Il ordonna au Secrétaire d'État Henry L. Stimson de dissoudre le service. Stimson, sautant sur le prétexte fourni par le scandale de la Conférence et arguant que "les gentlemen ne lisent pas le courrier d'autrui", démantela donc la Chambre Noire. Hoover chargea alors Andrew Mellon, le Secrétaire du Trésor, de réaffecter les agents du Trésor et des Services Secrets assignés au Projet ALLIANCE vers les unités de Chicago et du Midwest chargées de faire respecter la Prohibition. J. Edgar Hoover, soucieux de calmer l'administration, déclara n'avoir rien vu d'extraordinaire durant sa participation au Projet ALLIANCE. Si l'on excepte les hybrides de Profonds et les objets étranges qu'il avait eus sous les yeux, ce n'était pas tout à fait faux. Pressentant l'humeur de leurs services, les officiers de l'ONI dissimulèrent toutes les connaissances et preuves d'événements surnaturels, bien qu'hommes et officiers aient pu contempler les horreurs d'Innsmouth. Ces officiers étaient particulièrement soucieux de ce qu'impliquait pour la suprématie maritime américaine l'existence d'une civilisation aquatique hostile. Les Départements du Trésor, de la Justice et la Maison Blanche pouvaient bien se bercer d'illusions en ignorant cette menace, la Marine ne pouvait se le permettre. Les conséquences pour les opérations navales en auraient été trop graves. L'ONI muta ses vétérans du Projet ALLIANCE à sa Division P4, plus communément appelée Division P.

La Division P

Le nom complet de la Division P était Division chargé des Phénomènes Psychiques, Parapsychiques et Paranormaux et sa mission initiale durant la Première Guerre mondiale avait été d'enquêter sur les phénomènes bizarres et inexpliqués. Après le Projet ALLIANCE, la Division P parcourut le monde à la recherche de créatures semblables à celles rencontrées à Innsmouth, sous la direction du Colonel James Whelan de la Marine qui avait été l'officier militaire en charge du projet. La Division s'arrangea pour obtenir le concours de nombreux agents du Trésor précédemment affectés au Projet ALLIANCE et celui des cryptographes qui avaient traduit le *Livre de Dagon*. Elle récupéra aussi les livres et papiers saisis au cours du raid et transféra les hybrides prisonniers dans une prison camouflée en station aérienne dans le sud-est de l'Arizona. De 1929 à 1942, la Division P rassembla des ouvrages tels que *Étude des structures mythologiques des derniers Primitifs en relation avec le Texte de R'lyeh* (1913) et *Cthulhu dans le Necronomicon* (1938) du Dr Laban Shrewsbury, *Mythologie Polynésienne* (1906), *La Préhistoire du Pacifique à la lumière des Écrits de Ponape* (1911) et les *Tablettes de Zanthu* (1916) du professeur Harold Hadley Copeland. La recherche d'informations sur les Profonds mena à une vision plus large d'organismes étrangers vivant dans les profondeurs obscures de la mer. Tous les membres de la Division P n'étaient pas convaincus de l'existence d'autres horreurs que les Profonds, mais les hybrides rassemblés en Arizona suffisaient à rappeler, ce qui n'était guère agréable, que rien n'est impossible. On retrouva de nombreux artefacts liés aux hybrides et les captifs étaient étudiés, sans grand succès. Ceux qui moururent en

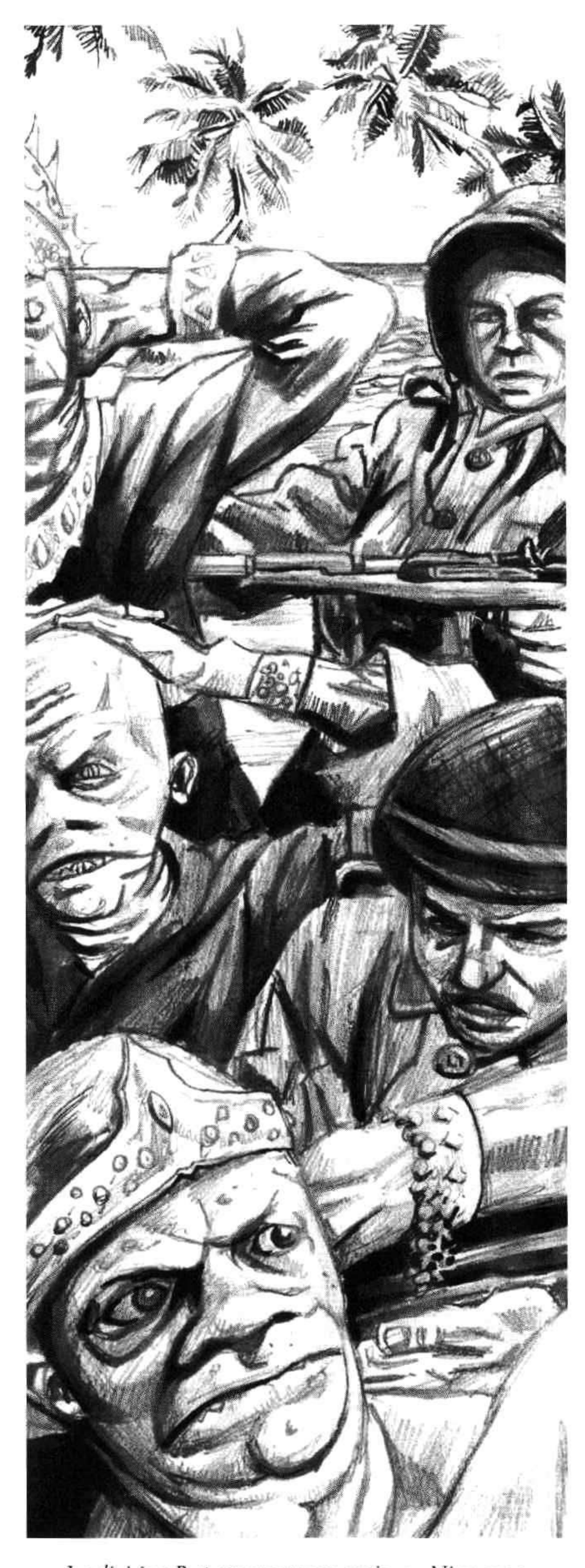
captivité furent l'objet d'examens post-mortem intensifs. Des expéditions navales sillonnèrent le globe à le recherche de preuves concernant d'autres colonies de Profonds.

La Division P de l'ONI réussit à éliminer deux colonies de Profonds. Le premier incident eut lieu en 1930, sur une petite île de l'archipel des Philippines infestée d'hybrides. Un raid de Marines et de Scouts philippins brisa l'organisation et les défenses de l'île. Lorsque l'emplacement de la colonie sous-marine de Profonds fut établi, la Marine américaine prit le relais en lâchant des mines de fond sur un certain récif. Les musulmans des îles voisines, qui avaient longtemps souffert des déprédations des hybrides, vinrent après le départ des Marines et de leurs prisonniers et achevèrent les sectateurs qui avaient réussi à échapper à la rafle. Les captifs, hybrides et adorateurs, furent internés dans la base secrète de l'Arizona. Le second incident se produisit en 1933 sur la côte Pacifique du Nicaragua. Les officiers de la Division P, sous l'uniforme de Marines affectés à la traque du rebelle antiaméricain Augusto Sandino, découvrirent un village de pêcheurs qui venait d'adopter les enseignements de l'Ordre Ésotérique de Dagon. La rafle des villageois fut bâclée par les soldats de la Garde Nationale du dictateur Anastasio Samoza auxquels se fièrent les officiers de la Division P. Le village fut incendié, avec pour conséquence un massacre de tous les villageois et la perte d'informations et d'artefacts. Cependant, en utilisant certaines techniques décrites dans les *Écrits de Ponape* (le sortilège Contacter les Profonds), la Division put attirer un certain nombre de Profonds dans une embuscade. Plusieurs récifs proches, considérés comme des sites probables pour leurs villes, furent arrosés de mines de fond, sans effet notable.

Par la suite, des opérations anti-Profonds eurent lieu près des ruines d'Innsmouth, en utilisant le sort Contact, dans l'espoir d'obtenir plus de captifs pour les étudier et d'en apprendre plus sur les emplacements de leurs colonies. Si aucune nouvelle colonie ne fut découverte en Amérique du Nord, de nombreux spécimens (un peu endommagés, certes) furent récupérés en vue d'examen anatomique. De plus, les hommes de la Division P pressentaient que si les créatures étaient piégées suffisamment souvent, elles finiraient par ne plus répondre aux invocations authentiques de membres de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Les autres sorts, plus dangereux, trouvés dans le livre (Contacter Père Dagon et Contacter Mère Hydra) ne furent jamais, pour des raisons évidentes, expérimentés. La Division P mena également plusieurs opérations sur le sol américain contre des sectateurs. Souvent, ses agents, surchargés de travail et dépourvus de fonds, arrivaient après le passage des autorités locales ou de "citoyens responsables" qui avaient déjà réglé le problème. L'action d'investigateurs du Mythe déjoua également nombre d'actions d'adorateurs avant que la Division P put intervenir.

L'Office of Strategic Services (OSS)

Après l'attaque japonaise sur Pearl Harbor, le 7 décembre 1941, le Président Franklin D. Roosevelt donna ordre à un avocat de Wall Street, qui avait reçu la Médaille d'Honneur du Congrès durant la Première Guerre mondiale, le Colonel William J. "Wild Bill" Donovan, d'organiser une section d'espionnage et actions secrètes dans le cadre de l'effort de



La division P et ses nouveaux amis, au Nicaragua.

guerre des États-Unis. Donovan sillonna les universités de l'Est, les prisons et les sections du renseignement militaire pour y dénicher les talents dont il avait besoin, allant jusqu'en Angleterre pour avoir les conseils du *Secret Intelligence Service* de ce pays. Après plusieurs mois d'existence officieuse, le nouveau service fut baptisé *Office of Strategic Services* (Bureau des Services Stratégiques) ou OSS, en juin 1942. L'OSS rendait compte directement aux Chefs d'État-major et, bien qu'unité militaire, comptait nombre de civils dans ses rangs. L'influence de J. Edgar Hoover lui interdit d'agir sur le territoire américain ou en Amérique Latine. De même, le général Douglas MacArthur refusa que l'OSS opère dans "son" terrain du Pacifique. En conséquence, l'OSS se tint à l'écart des îles sur lesquelles se baladait MacArthur pour se concentrer sur le continent asiatique et en particulier la Chine, la Birmanie et le Viêt-nam. D'autres opérations de l'OSS furent dirigées vers l'Europe et l'Afrique du Nord. Huit mille hommes servirent dans l'OSS durant la guerre.

En février 1942, Donovan, promu Major Général, eut un entretien avec le Lieutenant Commandant Martin Cook, de la Division P. Cook ne fit pas une montagne des aspects surnaturels de la Division P. Il apprit à Donovan l'immense intérêt que les nazis portaient à l'occulte. La Division avait découvert un département de recherches paranormales à l'intérieur du corps des SS. Ce département se nommait la *Karotechia* et était organisé dans le cadre de la Fondation pour l'Enseignement et les recherches sur l'Héritage Ancestral (*Ahnenerbe* en abrégé). L'Ahnenerbe faisait partie du domaine personnel du chef des SS, Heinrich Himmler, et était basé dans son quartier général personnel dans le château de *Wevelsberg* (un Camelot SS imaginé par Himmler). Ses fonctions incluaient les recherches archéologiques et anthropologiques, destinées à soutenir la doctrine politique et raciale nazie. Contrairement à l'Ahnenerbe, la Karotechia se consacrait aux recherches sur l'occulte et le paranormal qui pourraient venir en aide à l'effort de guerre nazi. Cook fit remarquer que les Anglais avaient réussi à attirer sur le sol anglais le Reichsmarshal Rudolph Hess en obtenant de son astrologue personnel qu'il lui prédise que Hess réussirait à s'emparer seul de l'Angleterre. Cook rappela aussi l'intérêt personnel que portaient Hitler et Himmler à l'occultisme, ainsi que les nombreuses superstitions dont faisaient preuve les officiers japonais les plus hauts gradés. Impressionné par l'utilisation potentielle de l'occulte dans la guerre psychologique, Donovan incorpora la Division P à l'OSS. Cette nouvelle division reçut une accréditation spéciale "rien que pour vos yeux" : "DELTA GREEN". Si le nom de la division restait officiellement Division P, ses membres prirent l'habitude de la nommer selon la dénomination de son accréditation de sécurité : Delta Green.

La Karotechia

Sous la direction du Commandant nouvellement promu, Martin Cook, Delta Green se mit en devoir de perturber et de contrer les opérations de recherches d'informations de la Karotechia, sous couvert de recherches et de conduite d'opérations de guerre psychologique. Nombre de ces actions tournaient autour de la récupération ou de la destruction de livres et artefacts intéressant la Karotechia. Des professeurs spécialisés dans l'Antiquité, l'anthropologie ou l'occultisme furent consultés pour déterminer ce que pouvait chercher la Karotechia. Le Moyen-Orient fut le théâtre de certains des combats les plus terribles de cette guerre invisible. Il ne fait aucun doute que la plupart des archéologues verseraient des larmes amères s'ils savaient combien de textes, artefacts et sites antiques ont été détruits par Delta Green pour éviter que l'ennemi s'en empare.

Les agents alliés proches des SS ou de la Karotechia fournirent peu d'informations à son sujet, les plus hauts gradés de la SS eux-mêmes n'y ayant pas droit de regard. Tout ce dont on était sûr, c'est que les SS craignaient la Karotechia. Celle-ci menait des expériences nécessitant d'énormes réquisitions de "sujets de tests" venus d'Auschwitz et Treblinka. Ce qu'il advenait de ces "sujets" relevait du mystère, même pour les officiers SS qui prirent part à la Solution Finale. Les vétérans de la Division P membres de Delta Green ne furent pas surpris d'apprendre que ces sujets étaient sacrifiés par les nazis pour obtenir les faveurs des mêmes créatures qu'ils avaient rencontrées lors du raid d'Innsmouth quinze ans auparavant. La première grande opération de Delta Green durant la guerre eut lieu en 1942 avec le concours de commandos aéroportés et de résistants français, pour perturber un sacrifice massif de la Karotechia sur la côte française.

Après la reddition de l'Allemagne, les services américains et soviétiques rivalisèrent de rapidité pour s'emparer des physiciens nucléaires allemands, des ingénieurs qui créèrent les V2 et les avions à réaction et de leurs officiers de renseignements. Delta Green se lança également dans cette course folle. Une de ses opérations, nommée BRISE D'ÉTÉ, vit Delta Green envoyer une équipe dans la partie de l'Allemagne occupée par les Soviétiques pour récupérer ou détruire les énormes dossiers de la Karotechia et de son personnel avant que le NKVD, la police secrète de Staline, mette la main dessus. La plupart des chercheurs de la Karotechia ne furent pas retrouvés et les autres, jugés inintéressants à récupérer, furent "refusés à l'ennemi" – en d'autres termes, exécutés. On récupéra plusieurs centaines de kilos de documents du rayon "Pour les yeux du Reichsmarshal Himmler seulement", remarquables par les chroniques de désastres qu'ils révélèrent. Les savants de la Karotechia avaient effectivement découvert d'énormes puissances, mais pas les moyens de les contrôler.

Delta Green découvrit dans ces dossiers une référence à l'Opération LOUP-GAROU. Celle-ci était un montage des SS destiné à organiser la résistance aux armées alliées d'occupation. Selon les dossiers, LOUP-GAROU allait abandonner sans combattre, les populations allemandes étant tout simplement trop épuisées pour continuer. Aussi une directive secrète fut-elle envoyée au mépris de toute la chaîne réglementaire de communication des SS, directement par Adolf Hitler à la Karotechia. Cette dernière devait rejoindre les restes de LOUP-GAROU et reconstituer "l'accident" qui avait détruit le château de Naubadaum en Bavière.

Delta Green retrouva le château, ou plutôt son ancien emplacement : la montagne sur laquelle il se trouvait avait été en partie rasée. Le lac voisin faisait montre d'un taux anormalement élevé d'alcaloïdes et la totalité des pins des flancs de la montagne étaient abattus vers le bas de la pente,

comme s'ils avaient été écrasés par un poids formidable. Deux comparaisons sautèrent aux yeux de ceux qui découvrirent ce spectacle : l'explosion de Tunguska, au cœur de la Sibérie en 1908, qui avait rasé plus de 250 kilomètres carrés de forêt, et les tests de la bombe atomique par l'armée américaine.

À partir de documents récupérés, on put déduire que cet "accident" avait été provoqué par une sorte de déchirure dans la structure de l'espace-temps. La manière dont fut occasionnée cette "déchirure" était moins évidente et paraissait liée à des principes géométriques non-euclidiens.

Durant trois mois épouvantables, en 1945, Delta Green mena la dernière bataille de la guerre en Europe, contre LOUP-GAROU, sous l'égide de l'Opération DÉMENCE. Nul ne reproduisit "l'accident" et l'Opération LOUP-GAROU fut anéantie à la suite d'une série d'actions secrètes coûtant la vie à nombre d'agents – et dévoilant d'inimaginables horreurs.

Roswell

Le démantèlement de l'OSS par le Président Truman le 1er octobre 1945 entraîna la dissolution temporaire de Delta Green. Toutefois, les anciens de Delta Green furent rappelés lorsque quelque chose s'écrasa dans le désert du Nouveau Mexique, le 24 juin 1947. L'objet semblait être l'épave d'un vaisseau spatial étranger, d'une "soucoupe volante". Trois cadavres de ses occupants furent découverts à proximité et un extraterrestre vivant capturé. La catastrophe s'était produite durant un orage auquel on en attribua la responsabilité.

Le choc à l'idée que ce qui relevait de la science-fiction était devenu réalité fut suffisant pour inciter le Président Truman à mettre en place l'Opération Majestic-12 (abrégée en MJ-12) pour analyser l'épave et dissimuler l'accident, le gouvernement ayant connaissance de l'existence des extraterrestres. Les anciens de Delta Green firent le siège de Truman pour qu'il rétablisse aussi leur organisation, cette fois sous le nom de Delta Green plutôt que Division P. Sa nouvelle mission allait être de "mener toute action nécessaire en vue de priver quelque puissance étrangère que ce soit des bénéfices des technologies étrangères". Après sa guerre contre la Karotechia, Delta Green avait une définition très large de ce qu'était une "technologie étrangère".

Les opérations de l'après-guerre

Une fois reconstituée, Delta Green, maintenant officiellement appelée ainsi, opéra sous la couverture d'une unité de renseignement militaire inter armes spécialisée dans la guerre psychologique et sous les ordres directs des chefs d'État-major. En juin 1948, Delta Green lança l'Opération HOSPITALITÉ DU SUD, dans le but de traquer et d'éliminer les survivants de la Karotechia en Amérique du Sud. La première année, un des chercheurs de la Karotechia fut localisé à Montevideo, Uruguay, et un autre dans la région de Chaco, au Paraguay, tous deux continuant activement leurs "recherches". L'action la plus spectaculaire de HOSPITALITÉ DU SUD eut lieu en 1952, en Antarctique, dans la zone appelée Terre de la Reine Maud, où trois savants de la Karotechia tentaient, avec le concours du dictateur argentin Juan Peron, d'exhumer "quelque chose" qui leur fournirait

Une différence d'opinion

L'écrasement d'une soucoupe volante à Roswell mena à la création de Majestic-12 et à la résurrection de Delta Green – mais donna également naissance à une divergence de philosophie entre les deux organisations. Pratiquement dès le départ, aucune ne voulait avoir quoi que ce soit à faire avec l'autre.

Truman avait créé Majestic-12 pour s'occuper de la soucoupe de Roswell et certains des vétérans de Delta Green, dans une optique carriériste, s'y engagèrent. Un peu plus tard, le président accepta la résurgence de Delta Green avec l'idée de priver l'ennemi de l'utilisation des technologies extraterrestres (et en particulier de sites d'écrasements futurs). Il escomptait que Delta Green pisterait les incidents liés aux OVNI, à l'étranger surtout, assurant ainsi aux États-Unis la place de tête dans la course à la connaissance.

Delta Green accepta cette affectation, officiellement, mais les extraterrestres étaient en fait le cadet des soucis de ses derniers agents. Par leur expérience, ils étaient portés vers les Profonds, les occultistes nazis et les phénomènes paranormaux, toutes choses considérées comme bien terrestres et trop souvent reliées à des humains corrompus, par Delta Green. Les soucoupes volantes et les petits hommes verts n'éveillaient pas l'intérêt des agents de la nouvelle Delta Green, et ceux de ses agents qui pouvaient s'y intéresser avaient de toute façon déjà rejoint Majestic-12.

Très vite les chefs de l'État-major comprirent que Delta Green n'estimait pas les OVNI dignes de ses efforts. Leurs premiers succès dans la recherche de nazis en Amérique du Sud leur épargnèrent tout reproche et ils furent rapidement relevés de toute affectation liée aux OVNI, ces attributions étant reportées sur Majestic-12. Une fois n'est pas coutume, Majestic-12 et Delta Green en furent toutes deux satisfaites.

À partir de ce moment, chaque organisation tint l'autre en piètre estime. Aux yeux de Majestic-12, les hommes de Delta Green n'étaient que des clowns qui essayaient de retrouver les beaux jours de la Seconde Guerre mondiale en pourchassant des affreux à travers le monde sur la foi de maigres indices. Delta Green, de son côté, considérait Majestic-12 comme une bande de crânes d'œufs incapables de voir que la véritable menace contre l'Humanité se trouvait sur Terre. Cette division provoqua une fragmentation des informations qui auraient pu, réunies, expliquer beaucoup de choses sur la présence des extraterrestres sur Terre. Au lieu de quoi, grâce à une querelle de clochers bureaucratique, la Vérité est toujours ailleurs.


La Karotechia était le plus redouté des adversaires de Delta Green.

la solution d'un projet d'ingénierie génétique. Une compagnie de paras américains sous les ordres de Delta Green attaqua l'expédition argentine. Il n'y eut aucun survivant parmi les Argentins ou les membres de la Karotechia et une poignée seulement parmi les paras. Les excavations furent scellées à l'explosif et les soldats portés morts au combat en Corée.

En février 1953, l'Opération SIC SEMPER TYRANNIS se solda par la mort de cinq des six hommes de l'équipe envoyée par Delta Green. Cette mission, ayant au départ été considérée comme une mission suicide, fut estimée réussie. Après avoir été transportés en sous-marin jusqu'à la côte soviétique nord, les six agents et leurs quatre guides esquimaux aléoutiens traversèrent les montagnes de la Sibérie Orientale jusqu'à leur objectif, un centre de recherches du NKVD à Novossibirsk. Les études menées par ce centre, sous la direction d'un ancien de la Karotechia, portaient sur la longévité et la prolongation de la vie, et intéressaient énormément un Staline déclinant. L'agent survivant rapporta que l'équipe avait frappé juste à temps. Quant à Staline, il mourut un mois plus tard, en mars 1953.

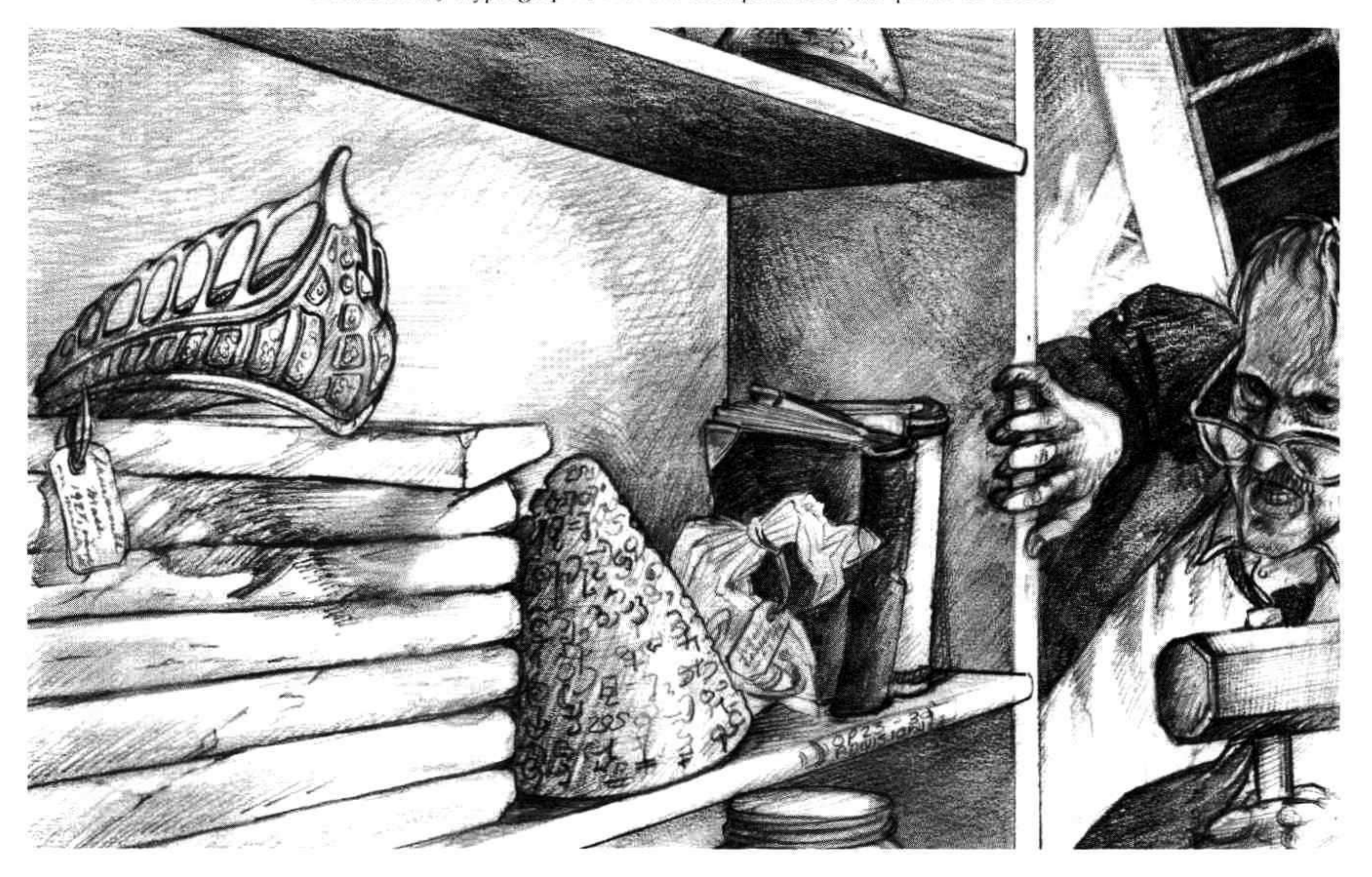
Pertes et profits

Une catastrophe frappa Delta Green en janvier 1955. Daniel Freis, l'un des cryptographes de la Chambre Noire qui avaient traduit le *Livre de Dagon* en 1929 – et le meilleur chercheur de Delta Green – fit une dépression nerveuse et dévasta les archives de l'organisation. Lorsque l'incendie fut maîtrisé, on se rendit compte que tout le matériel saisi à Innsmouth lors du Projet ALLIANCE avait été détruit. Freis avait aussi réduit les tablettes de pierre coniques en miettes à coups de marteau. De graves dégâts avaient été portés à l'essentiel du matériel de la Division P. La perte de ces artefacts irremplaçables représentait un échec sérieux : près de quatorze années de recherches et enquêtes réduites à néant.

En mai 1959, Delta Green perdit un autre membre important. Le Commandant de Marine Martin Cook, vétéran du Projet ALLIANCE, commandant de la Division P et de Delta Green depuis sa création en 1942, fut interné dans l'aile psychiatrique de l'hôpital militaire de Bethesda. Le diagnostic fut celui d'un effondrement total, mental et physique, dû à un excès de travail et à une fatigue nerveuse excessive. En 1963, Cook fut libéré de Bethesda et se retira dans son ranch du Montana où il vécut jusqu'à sa mort naturelle en 1968. Il n'était plus alors actif dans le cadre de Delta Green.

Pour compenser les pertes des années 50, Delta Green recruta, dans les universités et l'armée, vingt-six nouveaux membres en 1961. Ce furent les dernières personnes recrutées directement dans l'organisation Delta Green, connue alors sous le nom de Comité de Pilotage Delta Green. Durant les années 60, l'organisation commença à prendre du personnel aux autres agences fédérales de police et de renseignement. Pas seulement pour obtenir de la puissance de feu, mais aussi pour mener ses enquêtes. Lorsque apparaissait un cas attirant l'attention, ce personnel se voyait donner temporairement une accréditation Delta Green et exposer les détails essentiels concernant la mission sur une base de

Daniel Freis, cryptographe, cherche désespérément une porte de sortie.



"connaissance nécessaire", en clair ce qu'il était indispensable de savoir. Une fois la mission terminée, ces personnes se retrouvaient avec un petit triangle vert dans leurs dossiers. Une fois signalés ainsi, ces "amis" de Delta Green pouvaient être rappelés quand ils se trouvaient à proximité d'un cas ou d'une situation de crise ou lorsque étaient nécessaires leurs talents particuliers. De cette situation résulta une plus grande décentralisation de Delta Green, dans laquelle les membres individuels avaient *de facto* autorité pour mener leurs opérations sans prévenir le Comité de Pilotage Delta Green. Cette politique de francs-tireurs allait coûter cher à l'organisation quelques années plus tard.

Autres opérations

Le 10 avril 1963, le sous-marin nucléaire américain USS *Thresher* coula avec tout son équipage, à 10 kilomètres à l'est de Cape Cod, Massachusetts. Delta Green ne put s'empêcher de remarquer que ce naufrage s'était produit plus ou moins dans le voisinage des ruines d'Innsmouth. L'enquête qui suivit montra que la colonie de Profonds sous le Récif du Diable n'avait pas été détruite par l'attaque de 1928. L'Opération RIPTIDE termina le travail commencé trente-cinq ans plus tôt, en utilisant des armes anti-sous-marins et des mines de profondeur lâchées par avion. L'opération fut sérieusement gênée par la perte des documents de la Division P et du Projet ALLIANCE en 1955.

En 1964, des agents intervinrent au Congo Belge. Sous la pression des attaques des troupes gouvernementales, de mercenaires au service de la CIA et de paras belges, les rebelles simba et mule'le' se détournèrent du marxisme-léninisme cherchant le salut dans les rites mystiques tribaux. Ils étaient revenus à une ancienne et terrible religion, dans leur quête désespérée pour bouter les Blancs hors de leur pas et prévoyaient de "rappeler leur Dieu Athu pour qu'il dévore leurs ennemis". Au cours de l'Opération KURTZ, les agents de Delta Green réussirent à prévenir l'ouverture d'une "faille" dimensionnelle similaire à celle qu'avait préparée la Karotechia en 1945. Cette faille ne s'étant jamais ouverte, il est impossible d'estimer l'ampleur des destructions qu'elle aurait provoquées.

Delta Green s'était toujours intéressé aux catastrophes maritimes, les naufrages de sous-marins en particulier. Après la Seconde Guerre mondiale, l'organisation se pencha sur les archives navales allemandes et un terrifiant incident remontant à la Grande Guerre fut mis à jour. Un manuscrit trouvé dans une bouteille, supposé être le journal de bord d'un Commandant Karl Heinrich, capitaine du sous-marin U-29 de la Marine Impériale allemande, avait été découvert rejeté sur la côte de la péninsule du Yucatán en 1919. L'U-29 était porté disparu depuis juin 1917 et présumé coulé. Le journal narrait la descente de l'équipage dans la folie et la mort après s'être abîmé dans les fonds marins suite à une mystérieuse explosion de ses moteurs. Il décrivait également une étrange cité en ruine au fond de la mer, surmontée d'un temple émettant une bizarre luminescence. Certains éléments du journal suggéraient une implication des Profonds dans le naufrage de l'U-29. Bien que nombre d'autres navires aient été portés disparus durant les deux guerres mondiales,

aucun autre cas ne laissait autant supposer qu'une intelligence sous-marine ait pu être en cause.

Lorsque le sous-marin français *La Sibylle* s'évanouit en Méditerranée en 1952, Delta Green enquêta auprès de la Marine française, mais sans grand résultat, principalement parce que les Français ne partageaient pas leurs informations. Les disparitions de trois autres navires en 1968 provoqua une nouvelle enquête de Delta Green. Les Soviétiques avaient perdu un sous-marin Golf II équipé de missiles balistiques près des îles hawaïennes; le sous-marin nucléaire *USS Scorpion* disparut près des Acores et le sous-marin français *Minerve* à moteur diesel coula en Méditerranée occidentale. Ces enquêtes furent également infructueuses, mais les agents de Delta Green en sortirent convaincus de l'existence de quelque chose qui attaquait les sous-marins dans l'ouest de la Méditerranée. En 1970, une opération qui devait être menée sous le couvert des manœuvres de l'OTAN fut annulée suite à la mise en examen de Delta Green par le Pentagone, en 1969. Les membres de Delta Green furent particulièrement déçus de devoir renoncer à cette opération, surtout après la perte de l'*Eurydice* français dans cette zone et d'un vaisseau russe de classe Novembre au large du nord-ouest de l'Espagne.

Le Viêt-nam

Avec la montée de la guerre au Viêt-nam, nombre d'agents de la CIA et du renseignement militaire se retrouvèrent face à d'étranges choses dans les profondeurs de la jungle indochinoise. Beaucoup se virent gratifiés d'une accréditation Delta Green. Dès 1965, Delta Green s'inquiéta de la nature de certains "alliés anticommunistes" que la CIA recrutait parmi les peuples locaux. Si les Hmong, les Meo et les Motanyards étaient des sauvages et des trafiquants de drogues, les mercenaires tcho-tchos se montraient pires : incontestablement sadiques et cannibales avoués. En dépit de la haine féroce vouée par les Tcho-Tchos aux communistes (l'armée nord-viêtnamienne avait semble-t-il détruit un important site religieux lors du percement de la route Hô Chi Minh au travers des jungles cambodgienne et laotienne), Delta Green déconseilla à la CIA de les entraîner et de leur fournir des armes. Comme il était à prévoir, on ne tint pas compte de ces avertissements. La CIA n'admit jamais avoir commis une erreur en armant les Tcho-Tchos, même lorsqu'il fut évident qu'ils étaient plus intéressés par le fait de tuer et dévorer leurs voisins hmong, meo et motanyards que de combattre les communistes.

On pouvait, cependant, trouver pire que les Tcho-Tchos dans les jungles d'Indochine. Au Laos, au Cambodge et au Viêt-nam, Delta Green reconnut les mêmes signes déjà rencontrés au Congo Belge en 1964. Les Khmers rouges, Viêtcongs et Pather Laos souffraient tellement de la puissance de feu et des techniques antiguérillas employées par les Américains, qu'ils étaient prêts à tout pour repousser les "chiens impérialistes". Les similitudes apparentes entre le dieu Athu des rebelles simba et mule'le' et le dieu Angka des Khmers rouges – qui avaient donné ce nom à leur parti politique – ennuyaient particulièrement Delta Green, rendant ses membres extrêmement nerveux. Il allait falloir agir.

La fin ?

En novembre 1969, un colonel des Marines accrédité Delta Green lança une opération au Cambodge contre un temple où se tramait un retour d'Angka sur Terre. La mission, organisée sans l'aval de Delta Green, fut un désastre. Près de 300 soldats américains périrent et les survivants se frayèrent un chemin jusqu'à la frontière, retrouvèrent le colonel et le tuèrent. Quand en 1970 les troupes américaines et sud-viêtnamiennes envahirent le Cambodge, elles eurent à affronter une résistance solide de Khmers rouges et Viêt-congs bien préparés. Delta Green fut blâmée pour avoir prévenu la guérilla et une enquête fut ouverte par l'État-major. Après l'embarras provoqué par l'offensive du Têt en 1968, les bombardements secrets au Laos et le massacre de My Lai, le Pentagone ne tenait pas à devoir expliquer au Congrès ce que Delta Green faisait au Cambodge sept mois avant l'invasion officielle. Décision fut prise de classer l'incident et de démanteler Delta Green.

Le 24 janvier 1970, les autorisations et classifications Delta Green furent officiellement désactivées et les petits triangles verts retirés de centaines de dossiers. Il y a encore des gens qui se souviennent de ces petits triangles et du fait qu'on n'en vit plus aucun après 1970, mais peu d'entre eux surent précisément de quoi il s'agissait ou pourquoi ils disparurent. Delta Green devint bientôt une légende bureaucratique. Pourtant ce n'était pas la fin de l'organisation.

Renaissance

Durant l'été de 1970, quarante personnes précédemment détentrices de l'accréditation Delta Green se rencontrèrent secrètement et officieusement, à Washington. Le but de l'entretien était de déterminer quoi faire contre les menaces surnaturelles pesant sur la sécurité nationale maintenant que Delta Green n'était plus. Certains étaient au courant de l'existence de Majestic-12 et ne l'estimaient pas apte à s'occuper de paranormal. D'autres pensaient que, vu l'attitude générale de Majestic, toute menace surnaturelle serait considérée comme potentiellement exploitable. Delta Green avait été formée à détruire le surnaturel et l'occulte, pas à chercher un moyen de les domestiquer.

Ils décidèrent alors de reprendre discrètement contact avec d'autres personnes qui avaient eu l'accréditation Delta Green et de leur faire savoir que l'organisation était de nouveau active, officieusement. Tout doucement, les anciens contacts furent renoués et les anciennes alliances rétablies. Le premier travail "officieux" de Delta Green consista à arranger le plan de vol de plusieurs bombardiers B-52 afin de les envoyer lâcher "accidentellement" leur cargaison sur les villages tcho-tchos, avérés ou soupçonnés, et les rayer ainsi de la carte. À Noël 1971, Delta Green était de nouveau en lice, sans budget, quartier général, dossiers ou personnel. Il faut reconnaître que ce ne fut pas forcément une gêne.

Le début de la réorganisation

De 1970 jusqu'à très récemment, il n'existait pas d'organisation Delta Green. Il ne s'agissait que d'une association officieuse et secrète de membres de diverses agences militaires, policières ou de renseignement. Delta Green ne disposait pas de fonds, mais ses membres recouraient aux ressources en argent, équipement, services et personnels de leurs agences ou branches de l'armée respectives. Ses agents ne travaillaient pas pour elle à plein-temps, mais pour leurs diverses agences et étaient "affectés" à une opération Delta Green par leur superviseur, lequel dissimulait leurs activités sous le couvert de leur travail ordinaire.

Il n'y avait pas non plus de rencontres régulières, de siège, de comité directeur, etc. ; les agents se contactaient simplement lorsque leurs agences tombaient sur une histoire que Delta Green était plus apte à régler. Il ne s'agissait, en d'autres termes, de rien de plus qu'une association utile de personnes "qui savaient", un réseau d'individus sans direction centrale. Un agent découvrait quelque chose, en contactait d'autres et ensemble ils s'occupaient du problème.

On pouvait le prévoir, il en résultat de nombreux morts. Privés de direction et d'archives centralisées, les membres de Delta Green partaient en mission sans avoir aucune information en dehors de celles directement liées au cas qui les occupait. La politique de Delta Green en ce qui concernait le paranormal tenait de la terre brûlée : on met un frein à ce qui se passe, on détruit toutes les preuves et on part sans laisser de traces. Les informations recueillies par un groupe d'agents auraient pu en aider (ou même sauver) d'autres, mais sans moyen de transmettre ces informations et sans un central pour les redistribuer, elles étaient perdues. Il en fut de même pour de nombreuses vies, bien que nombres de cas furent résolus par la nouvelle Delta Green.

Cette absence ne déplaisait pas à la vieille garde, composée d'hommes amers, déçus par leur gouvernement, pensant qu'eux seuls savaient ce qui se tramait et que la meilleure solution à toutes les situations était de les détruire. Délivrés des contraintes bureaucratiques, ils adoptèrent une politique du "tuez-les-tous" guidée plus par le dépit que par le pragmatisme. Cela dura quatorze ans, les premières années d'existence, officieuse et illégale, de la nouvelle Delta Green, sur lesquelles on sait peu de choses mais on en soupçonne beaucoup.

Fairfield

En février 1994, le Major Général en retraite Reginald Fairfield fut assassiné chez lui par des membres de DELTA, la branche chargée des sales boulots de Majestic-12, l'organisation mise sur pied par Truman pour s'occuper des extraterrestres après le crash de Roswell. MJ-12 survécut à Delta Green et existe encore de nos jours, après avoir "réussi" à entrer en contact et à conclure un traité avec les extraterrestres. Fairfield avait été membre de Delta Green (officiellement puis officieusement) pendant des décennies et l'un de ceux qui l'avaient fait continuer après son démantèlement. Il avait enquêté sur MJ-12 et appris suffisamment pour



Entre la CIA et ses alliés les Tcho-Tchos, tout ne se passe pas comme prévu.

être considéré comme une menace par elle. Ce fut la première action directe de Majestic-12 contre Delta Green et soudain la situation ne fut plus la même.

En raison de sa structure et du nombre de ses membres, Delta Green n'était pas à même de répondre rapidement à l'assassinat de Fairfield. En 1994, il ne restait qu'une quarantaine de survivants de la Delta Green "officielle", dont la moitié seulement encore au service du gouvernement, la plupart devant partir en retraite dans les dix ans à venir. La vieille garde n'avait pas beaucoup recruter dans les années 80. On comptait environ deux cents personnes en activité, à avoir travaillé au moins une fois sur une opération de Delta Green, et peut-être autant en retraite, qui avaient servi Delta Green dans le passé. Ces derniers étaient parfois rappelés, mais leur utilité était réduite en l'absence de statut officiel. On comptait également plusieurs milliers de sympathisants, des personnes qui connaissaient un membre de Delta Green, sans pour autant être au courant de son affiliation ou même de l'existence de l'organisation, mais uniquement de l'intérêt de leur ami pour les cas ou événements "bizarres" se produisant de temps en temps. Ces sympathisants ne faisaient rien d'autre que transmettre des informations à l'agent de Delta Green.

Estimant que Majestic-12 constituait une menace pour l'autonomie du gouvernement, la sécurité du public et l'existence de Delta Green, le professeur Joseph Camp (un ancien de l'OSS et de Delta Green travaillant comme bibliothécaire à la division de recherches de la Bibliothèque du Congrès) décida qu'il était temps que cela change, et il réussit à en convaincre les autres membres au cours des mois suivants. Tous s'inquiétaient de la paranoïa et de la corruption de MJ-12, prises comme une véritable menace, et tombèrent d'accord. Ce changement débuta à l'automne 94 et Delta Green renaquit une nouvelle fois.

Delta Green aujourd'hui

Delta Green est toujours une organisation secrète, officieuse et illégale, à l'intérieur du gouvernement fédéral, comme elle l'a été depuis 1970. Son organigramme a changé, cependant, pour se rapprocher de la classique architecture cellulaire propre aux sociétés secrètes organisées, et plus précisément de celle utilisée par l'OSS pour ses groupes de partisans formés à combattre l'Axe durant la Seconde Guerre mondiale.

Chaque agent de Delta Green est membre d'une cellule de trois agents actifs (il est à noter que si les agents ne travaillent pas tous sur le terrain, ils sont tous membres à part entière de Delta Green). Chaque personne d'une cellule connaît les noms et professions des deux autres, mais ne connaît les membres d'autres cellules que par leurs noms de code. Ceux-ci sont attribués alphabétiquement par la cellule dirigeante, commençant par la même lettre pour une cellule et descendant ensuite dans l'alphabet. Les membres de la cellule centrale sont ainsi connus sous les noms de Adam, Andrée et Alphonse. Il n'y a jamais plus de vingt-six cellules actives simultanément, pour un total de soixante-dix-huit agents actifs. Les membres d'une cellule connaissent le nom de code des chefs de la cellule supérieure à la leur et de celle qui la suit. Dans l'absolu, cela empêche de trahir quiconque en dehors des deux autres membres de sa propre cellule.

Les communications inter-cellules sont censées être menées par courrier électronique chaque fois que cela est possible (en n'utilisant que les noms de code) et ces courriers sont chiffrés et routés via plusieurs serveurs assurant un renvoi anonyme, prévenant tout risque de pistage tant que les serveurs ne sont pas compromis. Le contact téléphonique est autorisé, mais de tels appels doivent passer par un central de redirection automatique cryptant les communications. Un agent désirant contacter des agents d'autres cellules envoient un e-mail à l'un des serveurs ou un coup de fil au central. Il n'a qu'à fournir le nom de code du destinataire (en le mettant en en-tête de son e-mail ou en le tapant sur le clavier du téléphone) et le message est automatiquement routé à la personne voulue après avoir été crypté. Les centraux et serveurs utilisés pour le téléphone et l'e-mail sont aussi sûrs que le permet la technologie actuelle et leur emplacement physique connu uniquement des membres de la cellule dirigeante, aucun de ceux-ci n'en connaissant la totalité. S'il arrivait que l'un des membres de la cellule soit pris, il ne pourrait en révéler assez sur les serveurs pour compromettre les communications. Le chiffrage est imperméable aux méthodes actuelles, tant que la sécurité physique des serveurs est préservée.

En pratique, bien entendu, la situation n'est pas aussi claire. La plupart des opérations de Delta Green mettent en présence plus de trois agents qui, naturellement, apprennent ainsi les noms et professions de ceux d'autres cellules. Toutefois ces équipes sont en général composées d'agents de cellules non adjacentes afin de minimiser les risques si l'un d'eux était acheté ou interrogé. En effet, celui-ci pourrait révéler les noms de trois ou quatre agents qui à leur tour pourraient donner trois ou quatre noms, mais ces connaissances finiraient par se tarir et l'intégrité de l'organisation dans son ensemble serait préservée. En tout cas, on l'espère.

En plus des soixante-dix-huit agents actifs possibles, on compte également les sympathisants susmentionnés. Ceux-ci n'ont pas de nom de code, ni de position dans aucune cellule. Beaucoup ne connaissent que peu de choses, voire rien, sur Delta Green et ne sont que des contacts d'un agent particulier qui, à leurs yeux, se trouve sur des missions ordinaires. Certains connaissent Delta Green cependant; tout contact avec ces sympathisants est censé être mené par e-mail anonyme ou par téléphone en passant par le central informatique. On conseille aux agents d'utiliser leur nom de code lorsqu'ils ont affaire à des sympathisants connaissant Delta Green, si c'est possible. Sur le terrain, de telles distinctions ont tendance à s'estomper et des sympathisants deviennent des agents *de facto* - qui peuvent à la longue être recrutés en tant qu'agent à part entière. Cependant, ils ne sont pas tenus au courant de la structure cellulaire et ne connaissent que les noms des agents avec lesquels ils sont habituellement en contact.

Une troisième catégorie, celle des agents inactifs, n'existe que de façon informelle. Il s'agit d'agents ayant cessé toute activité, suite à un départ en retraite, à des problèmes mentaux, à une incarcération ou pour tout autre motif. Ils sont officiellement considérés comme des sympathisants, à moins qu'ils n'aient quitté l'organisation en mauvais termes (auquel cas, ils sont considérés comme des

Mauvaises Nouvelles). Ils ne sont membres d'aucune cellule et ont abandonné leur nom de code (à supposer qu'ils aient appartenu à Delta Green après 1994 et qu'ils en aient eu un). Cette catégorie inclut, en plus de ces agents, des personnes jugées comme des recrues potentielles pour Delta Green. Ces dernières sont également considérés comme des sympathisants, mais dès qu'une place se libère dans une cellule, ils sont intégrés en tant qu'agents à part entière.

Le système n'est pas parfait mais il a fonctionné jusqu'à maintenant. Les chefs de Delta Green ont compris qu'une enquête de grande ampleur sur leurs activités détruirait leur organisation et, en conséquence, ils font de leur mieux pour garder un profil suffisamment bas pour qu'une telle enquête ne soit pas ouverte. Le grand nombre de contacts de Delta Green permet de penser que toute enquête ordinaire sur son existence serait vite repérée et (on touche du bois) orientée dans une mauvaise direction ou stoppée avant d'aller trop en profondeur.

Il est malheureusement évident, aux yeux des dirigeants de Delta Green, qu'une telle enquête viendrait très probablement de Majestic-12, au sujet de laquelle Delta Green n'a aucune source de renseignements fiable. C'est pourquoi Delta Green a pour but d'obtenir le maximum d'informations sur MJ-12 et ses activités. Le Professeur Camp et les autres dirigeants espèrent bien que, si le pire devait arriver, ils détiendraient assez de preuves contre Majestic pour l'obliger, par le chantage, à battre en retraite. Seul le temps dira si cette approche était la bonne.

Objectifs et opinions

Pour l'heure, la profession de foi de Delta Green est la suivante :

- Δ Protéger les citoyens des États-Unis des menaces paranormales.
- Δ Assurer la sécurité des États-Unis face aux menaces paranormales.
- Δ Réunir des informations sur les phénomènes paranormaux.

Les agents les plus haut placés dans l'organisation pourraient y ajouter un quatrième article : démasquer les agents étrangers sur Terre qui collaborent avec des éléments gouvernementaux et éliminer la menace que ces éléments présentent pour l'autonomie du gouvernement fédéral et l'autorité de la Constitution des États-Unis. Ce qui veut dire que les chefs de Delta Green veulent démasquer et détruire Majestic-12. MJ-12 est au courant de cet objectif et voit en Delta Green un risque pour la sécurité de l'État et pour l'alliance entre le gouvernement et les extraterrestres. On trouvera plus d'informations à ce sujet dans le chapitre consacré à Majestic-12.

Nombre d'agents de Delta Green espèrent que leur organisation se verra de nouveau reconnaître une place officielle par le gouvernement fédéral et justifient leurs activités illégales par la croyance, qu'un jour, elles seront acceptées et pardonnées parce qu'ayant été nécessaires. Ces agents accordent une grande importance à la recherche d'informations, dans l'espoir de présenter un dossier convaincant à l'exécutif du pays qui redonnerait alors sa place à Delta Green.

D'autres apprécient le coté "cow-boy" de l'organisation et leur sympathie va plus à l'ancienne politique de la terre brûlée. La collecte d'informations ne les intéresse pas, leur faveur allant à la résolution des problèmes par une action radicale. À leurs yeux, la meilleure information à ramener est "pas de survivants, pas de preuves". La plupart éprouvent du ressentiment à l'égard du gouvernement et estiment qu'il est du ressort des citoyens responsables et autonomes de faire ce que le politique ne veut pas ou ne peut pas faire.

D'autres, enfin, sont des passionnés en quête de la vérité, persuadés que Delta Green rend un mauvais service au peuple américain en conservant le secret sur les phénomènes paranormaux et que l'organisation devrait chercher à les révéler au public, pour le bien de tous. Ces agents sont extrêmement minoritaires dans l'organisation. Aux yeux de ses dirigeants, une telle décision est au-delà même de leur responsabilité à eux, les chefs autoproclamés de la conspiration et dépend de l'exécutif du gouvernement. C'est pourquoi la plupart des agents recrutés par Delta Green peuvent être classés dans l'une des deux premières catégories, ceux de la dernière étant plus souvent des sympathisants que des agents, avec une connaissance limitée de l'ensemble de la situation et dont les opinions ne sont pas partagées par la majorité des membres de l'organisation.

Les agents

Les agents de Delta Green, les soixante-dix-huit, proviennent de diverses sphères du gouvernement (certains agents de Delta Green sont des chercheurs, des bureaucrates ou des spécialistes appartenant à des organisations de maintien de l'ordre). Près de la moitié viennent de quelques organisations : le FBI, la CIA et la DEA. Les autres proviennent d'agences aussi diverses que le fisc, les gardes des parcs nationaux, le Département du Commerce, la poste et d'autres encore. Les agents sont recrutés dans les organisations ayant des privilèges de police, même si les agents eux-mêmes ne les ont pas, de façon à ce que leurs activités puissent être camouflées en opérations de maintien de l'ordre normales (les agents, tels que le Professeur Camp de la Bibliothèque du Congrès, dépourvu de tout privilège de police, sont très rares). On ne compte pas les organisations d'où proviennent les sympathisants; la plupart n'ont pas de privilège de police mais des spécialités ou des connaissances utiles à Delta Green.

L'agent Delta Green standard est un employé fédéral de carrière, entre trente et quarante ans et avec dix ans au moins d'expérience dans les forces de maintien de l'ordre. Cette expérience est l'une des principales conditions au recrutement d'un agent, avec la justification que ceux qui sont parfaitement au courant des statuts, procédures et réglementations liés au maintien de l'ordre sont les plus à même de les circonvenir avec succès et constance au cours d'une opération de Delta Green. De plus, la détention d'une autorité judiciaire adaptée et des attestations qui vont avec, est importante pour mener ces opérations et obtenir la coopération des citoyens et de la police locale. Pour finir, les menaces paranormales auxquelles font face les agents de

L'un des nombreux secrets enfouis dans les caves du CONGÉLATEUR.



Delta Green représentent un réel danger pour la vie des agents et des citoyens, et les personnes ayant suivi l'entraînement des forces de l'ordre sont supposées plus aptes à s'en sortir que d'autres ayant une expérience différente. On compte moins de deux douzaines d'agents de Delta Green à ne pas avoir une plaque de police et un pistolet comme outils de travail quotidiens.

Les sympathisants

Les sympathisants de Delta Green, en revanche, font montre d'une plus grande diversité. Sur plus de 250, moins du quart ont des fonctions dans les forces de police. Le reste se compose d'un intéressant mélange de chercheurs, scientifiques, professeurs, employés de bureau, politiciens et fonctionnaires. Ils viennent d'horizons très divers, du facteur au général en retraite en passant par le marchand de produits New-Age. C'est la cellule principale de Delta Green qui a la responsabilité de leur suivi, notant leur carrière, leur statut, leur lieu de résidence et leurs domaines de compétences; 80% d'entre eux sont employés par le gouvernement fédéral.

Si les bases de données de Delta Green se trouvaient piratées, les sympathisants seraient les premières victimes et les plus faciles à atteindre : leurs coordonnées sont répertoriées sur tous les serveurs/routeurs, ce qui fait d'eux des agneaux sacrificiels involontaires. Les chefs de Delta Green comptent bien que la tâche énorme que constitue une enquête portant sur plus de trois cents fonctionnaires fédéraux, qui pour la plupart ne connaissent rien de l'organisation et n'ont commis aucune faute ou presque, arrêtera toute investigation suffisamment longtemps pour que les vrais agents aient le temps de régler ce problème. Ce stratagème, sinistre mais pratique, n'est connu que de quelques agents et d'aucun sympathisant.

La majorité des sympathisants sont des contacts des agents de Delta Green, qui les ont aidés indirectement au cours d'une enquête et ont quelques connaissances sur le surnaturel mais aucune concernant l'organisation. Ils ont eu la preuve de l'existence du surnaturel et ont réagi comme il le fallait à la situation, en général au cours de consultations ou d'analyses d'indices (que ce soit dans le domaine de la criminologie, des finances ou autre). Ces contacts croient couramment participer à une enquête secrète tout à fait légale et suivront les instructions qu'on leur donnera en ce qui concerne l'aspect clandestin de ce travail, allant jusqu'à le cacher à leurs supérieurs, collègues et subordonnés.

Un petit nombre (peut-être 20%) se retrouvent *de facto* agents de Delta Green pour avoir participé directement à une opération au sein d'une équipe. Ceux-là connaissent l'existence de Delta Green mais la prennent pour une organisation légale dont les activités sont approuvées par le gouvernement. Ils ne découvrent le caractère illégal et officieux de Delta Green que si un agent le leur révèle et il vaut mieux pour lui que les chefs de l'organisation jugent très bonnes ses raisons pour le faire; cela se produit parfois, par amitié ou bien pour bien faire comprendre au sympathisant à quel point la menace est grave et la clandestinité indispensable. Pour la plupart, les contacts mis au courant du statut réel de Delta Green le sont suite à l'implication de Majestic-12 dans une affaire. Les dirigeants de l'organisation ont, en effet, jugé que le fait d'être confronté à MJ-12 constituait un cas

de "connaissance nécessaire", dans la mesure où cela signifiait que le contact risquait de se retrouver en confrontation directe (peut-être même mortelle) avec des membres de son propre gouvernement.

Les opérations

La principale consigne à suivre par les agents Delta Green lors d'une opération consiste à maintenir à tout prix le secret de leur appartenance à l'organisation. Il est de la plus haute importance d'avoir une histoire prête pour couvrir l'absence de l'agent à son poste habituel. Le mieux en ce domaine consiste à utiliser les habitudes de l'agence qui l'emploie. Une opération Delta Green impliquant des agents du FBI se voit le plus souvent qualifier de "Spécial Bureau", tandis que la CIA ou les militaires utiliseront plutôt comme couverture un "Boulot au noir" en terre étrangère. En cas de décès d'un agent Delta Green, son chef le notera MIA (*Missing In Action* - Porté disparu) dans un endroit du Pérou ou du Népal, ou signalera son décès comme survenu au cours de l'entraînement ou d'une "permission administrative".

Les agents de Delta Green doivent aussi s'assurer qu'il n'y a aucune "empreinte administrative" de leur opération, aucune trace dans les dossiers de leur agence. La plupart des opérations laissent des traces et les éliminer toutes pourrait éveiller l'attention. C'est pourquoi, elles paraissent le plus souvent être des opérations approuvées rapidement, un peu légères au niveau des rapports, avec des résultats peu concluants. Dans quelques cas extrêmes, il a fallu trafiquer ou remplacer par des faux des dossiers qui étaient trop révélateurs des opérations de Delta Green. Dans tous les cas, les preuves de phénomènes paranormaux trouvaient une explication rationnelle dans les rapports.

Le plus souvent, Delta Green ne lance pas elle-même ses missions ou ses enquêtes. Une autre agence (telle que la DEA ou l'EPA) enquête sur des événements qui attirent l'attention d'un membre de Delta Green, lequel renvoie les informations afférentes à la cellule dirigeante qui s'assure alors (en activant d'autres cellules) que l'affaire en question est transférée à un autre service comportant un plus grand nombre d'agents ou que ce soit des agents de l'organisation qui mènent l'enquête. Classiquement, les motivations et modes de raisonnement de ceux-ci diffèrent grandement de ceux des agents officiels.

Des opérations Delta Green hybrides se produisent parfois lorsque l'organisation ne dispose pas de la puissance de feu ou des hommes nécessaires pour un travail donné. Depuis sa dissolution officielle, Delta Green ne peut plus mobiliser les ressources qui avaient été les siennes pour une opération comme le raid de 1928 sur Innsmouth. Aujourd'hui, ses membres doivent parfois manipuler d'autres agences pour qu'elles fassent le travail à leur place. À titre d'exemple, on peut citer l'assaut mené par l'ATF contre le repaire de la secte des Davidiens près de Waco, Texas, en 1993, qui fut la dernière opération de la période "cow-boy" de Delta Green.

Delta Green avait enquêté sur des groupuscules para-religieux et mis à jour des liens entre les Davidiens et deux sectes ayant de sinistres relents d'occultisme. Il ne fut jamais prouvé que les Davidiens étaient liés au Mythe, mais les agents partirent de cette hypothèse, découvrirent les infractions de la secte à la législation sur les armes à feu et alertèrent l'ATF. Quand le siège s'engagea, une poignée seulement des agents du FBI et de l'ATF présents sur place connaissaient Delta Green.

L'Enfer de Waco fut un désastre d'un genre auquel Delta Green n'était que trop habituée, mais ses vétérans estimèrent l'opération réussie : l'implication de Delta Green était restée secrète, une agence officielle avait fait le gros du travail et quelque menace qui avait pu être présente à Waco avait été éliminée. On ne put rien tirer des décombres, bien évidemment, qui puisse confirmer ou infirmer l'hypothèse d'une présence occulte, mais cela ne gênait pas trop Delta Green en 1993.

Au-delà des anecdotes, les opérations hybrides ont une autre utilité que de disposer d'énormes moyens. Elles permettent également de repérer les fédéraux, doués et à l'esprit ouvert, susceptibles d'être recrutés plus tard.

Le recrutement

Comme toute fraternité, Delta Green recrute ses nouveaux membres parmi les amis de ses agents ou pour leurs compétences particulières. Habituellement, il s'agit de personnes ayant eu une expérience dans le domaine du paranormal, de quelque sorte que ce soit, ou qui se sont trouvées confrontées à des choses ou des événements dépassant les limites de la science conventionnelle ou qui ont, soit des connaissances, soit accès à des ressources, dont l'organisation a un besoin urgent. Les recruteurs ne tentent jamais de convaincre une recrue potentielle de l'existence du surnaturel, car ils estiment nécessaire qu'une personne en soit déjà intimement convaincue pour être enrôlée.

Quelques-uns uns des plus anciens agents de Delta Green ne font rien que feuilleter les dossiers des membres de leurs agences respectives pour y dénicher les rapports ayant un certain "parfum paranormal". Cependant, un rapport qui décrirait explicitement ("Mon partenaire a été dévoré par des zombies") des éléments surnaturels laisserait supposer que l'agent ne possède pas la discrétion nécessaire pour son entrée dans Delta Green. Une fois qu'un cas intéressant a été trouvé, une enquête est menée sur l'auteur du rapport, depuis sa naissance jusqu'à sa position actuelle, avant qu'il soit approché pour une "question délicate de sécurité" et interrogé sur l'incident qui lui a fait rédiger ledit rapport. L'interrogateur fait de son mieux pour obtenir une relation des faits réels et si la recrue a effectivement vécu une expérience pour laquelle elle ne peut offrir aucune explication, elle est "marquée" comme disponible pour une opération Delta Green.

Cette première opération est maquillée de façon à ce que le nouvel agent pense participer à une action normale pour l'agence qui l'emploie. Il est affecté temporairement à une mission différente de ses tâches habituelles, en compagnie d'un ou deux agents Delta Green pour mener l'opération. Après avoir goûté au paranormal pour la seconde fois, il est renvoyé à ses attributions ordinaires avec ordre de ne rien divulguer à qui que ce soit de ce qui s'est passé. Il est alors surveillé. Si, après l'opération, il ne se tire pas une balle dans le crâne, ne va pas consulter un psychiatre, ni ne



Pourquoi les Profonds ne répondent plus aux sortilèges de Contact.

commence à prendre des barbituriques, il est signalé comme devant être testé de nouveau. Dans le cas où il ne remplit pas les espoirs mis en lui, il n'est plus contacté.

S'il semble convenir, il subit un nouveau test plusieurs mois après. Un superviseur de Delta Green de son agence l'envoie sur une mission normale, sans rapport avec Delta Green, mais la façon dont il a été approché et sa "réaffectation temporaire" doivent lui donner l'impression d'être de nouveau sur une affaire bizarre. S'il ne saute pas sur tout ce qui bouge, n'essaie pas de trouver une explication paranormale à tout ce qu'il voit et remplit correctement sa mission, l'agent se voit alors présenter Delta Green. Dans le cas contraire, il est considéré comme "ayant un tempérament qui ne convient pas" et n'aura plus jamais de contact avec Delta Green.

La présentation est alors faite par le superviseur qui a repéré le rapport de la recrue lors d'un rendez-vous secret. Le nouvel agent est accueilli par plusieurs autres agents de Delta Green, comptant en général au moins un représentant du FBI, de la CIA, de la NSA, de la DIA et des trois services de renseignement militaires, le but étant de l'éblouir simplement par le nombre et l'étendue des accréditations Top-Secret rassemblées là. On lui présente ensuite une version abrégée de l'histoire de Delta Green et une explication de ses missions : protéger les citoyens des États-Unis des menaces d'ordre paranormal, assurer la sécurité du pays face à ces menaces et rassembler des renseignements sur les phénomènes paranormaux. On lui demande alors si l'organisation peut, le cas échéant, faire appel à ses services et on lui donne ses instructions concernant les agents avec lesquels il est parti sur sa première opération (en utilisant leurs noms de code) pour qu'il puisse alerter Delta Green s'il découvre quoi que ce soit d'extraordinaire. On lui présente d'autres agents si nécessaire, toujours par leurs noms de code si le contact ne doit pas se prolonger.

À cet instant, la recrue est amenée à penser que l'organisation a une position officielle dans l'organigramme gouvernemental. On peut estimer qu'à un moment donné, près de 15% des agents de Delta Green ne savent pas que leur organisation n'a aucune existence officielle. Le nouvel agent finira par découvrir la vérité, par accident ou suite à une discussion avec un autre agent, mais il sera alors trop impliqué et en aura trop vu pour pouvoir revenir en arrière. Il aura déjà transmis des renseignements Top Secret, détourné des fonds et équipements gouvernementaux et délibérément falsifié ou détruit des rapports officiels pour camoufler son implication dans des activités hautement discutables, au point d'être la cible de nombreuses poursuites judiciaires si cela venait à être connu. Cette menace n'est utilisée qu'en dernier recours. L'élimination physique de l'agent n'est jamais mentionnée, mais l'option est toujours ouverte. En général, les agents comprennent que les menaces auxquelles ils font face justifient les camouflages auxquels ils se livrent.

Les informations

La réponse à la question "que sait Delta Green?" devra être définie par le Gardien. La nature actuelle de Delta Green, passant d'un statut de groupes de francs-tireurs adeptes de la tactique de la terre brûlée à celui d'une conspiration organisée

Certains prétendent que la Karotechia existe toujours.



cherchant à rassembler des informations, lui donne toute latitude pour définir le cadre de sa campagne et pour n'offrir aux investigateurs que les ressources qu'il estime nécessaires à ses scénarios. Si l'un de ceux-ci met en scène un Vampire de Feu, il est possible que Delta Green ait un dossier qui puisse être utile, ou peut-être pas. Au gré du Gardien.

En gros, les maigres archives centralisées par Delta Green (pour l'essentiel rassemblées par le professeur Camp) se concentrent surtout sur deux choses : les Profonds et les Greys.

La connaissance des Profonds qu'a Delta Green est conforme à ce qui a été relaté par ailleurs dans ce chapitre. Pour résumer, Delta Green connaît l'existence d'une civilisation d'humanoïdes amphibies vivant essentiellement sous la mer, inamicaux envers les humains en dehors de l'intérêt qu'ils leur portent en tant qu'animaux destinés à la reproduction. Ils utilisent une magie et/ou une technologie inconnue de la plupart des humains. Ils sont discrets et semblent peu intéressés par la conquête ou l'expansion, leur principale motivation semblant être la survie et la propagation de leur race. On sait qu'ils ont corrompu des communautés isolées en bord de mer, amenant les principaux membres desdites communautés à l'adoration d'étranges divinités/entités marines et encourageant les croisements entre les humains et les Profonds. Les hybrides issus de telles unions sont généralement d'abord humains pendant vingt à trente ans, avant que leurs gènes de Profonds les transforment en créatures amphibies psychologiquement attirées vers la mer. Les Profonds sont probablement l'une des dernières civilisations terrestres à avoir conservé leur culture et leur mode de vie et s'ils n'étaient pas aussi étrangers, hostiles et rarement rencontrés, ils feraient un malheur chez les anthropologues du monde entier. Leurs activités actuelles et les buts qu'ils poursuivent sont, cependant, difficiles à déterminer dans la mesure où l'on ne compte que cinq cas de rencontres de Profonds ou de rapports sur leurs activités depuis le milieu des années 70.

La question des Greys se pose différemment. Tout le monde connaît leur existence ou en a au moins entendu parler, ne serait ce qu'en raison de la popularité des OVNI et des thèses conspirationnistes de ces dernières années. Delta Green sait qu'ils se sont présentés comme des êtres pacifiques (bien que mystérieux), venus d'un monde défunt pour établir un contact amical avec la Terre, et en particulier avec le gouvernement américain. Dans la pratique, cela signifie que le gouvernement accepte de dissimuler leurs activités sur Terre (y compris un certain nombre d'expériences qui violent les droits des citoyens américains), en échange d'informations liées à la haute technologie et d'autres avantages similaires. La principale organisation gouvernementale à traiter avec les extraterrestres est appelée Majestic-12 ou MJ-12, et dispose d'une autonomie quasi totale à l'intérieur du gouvernement. MJ-12 a négocié un traité avec les extraterrestres qui les autorise à agir sur le territoire des États-Unis avec la complicité du gouvernement. Delta Green pense que les Greys ne sont pas tels qu'ils le prétendent, qu'ils pourraient bien être une race terrestre liée aux Profonds et qui aurait adopté ce déguisement pour mieux interagir avec les humains (ce qui est vrai en partie) et qu'ils ont corrompu MJ-12 pour servir leurs propres objectifs, se servant d'elle pour atteindre leurs buts.

L'autre question

En plus de se demander "que sait Delta Green ?", le Gardien doit aussi se poser la question : "Que savent les agents de Delta Green et que peut-on leur dire ?". La réponse est simple : "Ce que vous voulez". Il n'y a pas de grades dans l'organisation, en dehors des trois dirigeants de la Cellule A. L'ancienneté compte, mais pas dans le sens où, à un moment de sa carrière, un agent se voit remettre par ceux-ci le *Grand Livre du Savoir Secret* et l'autorisation de le lire.

Au cours d'une enquête, un agent peut toujours faire une *demande générale* d'informations. Une telle demande doit être envoyée à la Cellule A sous forme d'un rapport concernant la situation en cours. On préférera procéder par e-mail (par le biais d'un des serveurs protégés de l'organisation). La Cellule A vérifiera les informations et pourra alors contacter d'autres agents qui auraient vécu des expériences similaires.

L'agent aura un résultat dans les vingt-quatre à quarante-huit heures, sous la forme d'un coup de téléphone, de la Cellule A qui peut, soit transmettre des informations, soit dire que rien n'a pu être découvert, ou d'un autre agent ou d'un sympathisant, qui relatera sa propre expérience. Attention toutefois, l'interprétation par la Cellule A des différents rapports pour déterminer lesquels risquent d'être intéressants peut être fausse. Il peut n'y avoir que des similitudes de façade entre deux cas.

Les agents peuvent également envoyer des *demandes spécifiques*, pour des informations plus courantes. À titre d'exemple, on citera les dossiers personnels d'employés du gouvernement, des documents confidentiels, des dossiers de l'immigration, un point d'histoire ou de folklore, etc. Ces requêtes sont généralement satisfaites dans les douze à dix-huit heures et doivent aussi être faites par transmission sécurisée.

Souvenez-vous, cependant, que les joueurs ne doivent pas se reposer sur des demandes générales ou spécifiques. L'appui de Delta Green est un élément important de la campagne et vous ne devez pas le dévaloriser, mais les agents qui arrosent la Cellule A de requêtes insignifiantes recevront en retour un avertissement d'avoir à se montrer plus pointilleux, le risque que la Cellule A soit découverte augmentant en proportion des contacts entre les agents et elle. Les requêtes qu'on lui adresse ne doivent pas être un dernier recours, mais pas non plus un substitut à l'initiative et l'esprit de déduction des joueurs.

En dehors de ces deux domaines, les informations détenues par Delta Green concernant le paranormal sont, au mieux, sommaires. Elle a évidemment de nombreux sympathisants expérimentés dans le domaine des phénomènes paranormaux classiques tels que les poltergeists, pouvoirs psychiques et autres bizarreries, mais les forces du Mythe sont une autre paire de manches. Delta Green n'a aucune idée de ce qu'est le Mythe en tant que tel et croit que les Profonds et autres créatures du Mythe ne sont qu'un élément du monde paranormal lequel inclut aussi bien Bigfoot que Cthulhu. L'organisation peut avoir des dossiers concernant une partie du Mythe, mais les corrélations entre les divers phénomènes liés à celui-ci sont rares, au mieux. Avec des siècles de folklore et de superstitions à explorer, qui pourrait différencier le Mythe du reste des étrangetés qui se produisent dans le monde ? Pas Delta Green, en tout cas, pour le moment.

Conclusion

La survie de Delta Green repose sur le secret et en particulier sur la nécessité de ne pas trop casser les pieds de Majestic-12. MJ-12 a d'énormes pouvoirs et pourrait détruire Delta Green si le besoin s'en faisait sentir. Jusqu'à présent, cela n'a pas été le cas et Delta Green préférerait que cela continue ainsi.

Delta Green enquête sur des phénomènes très variés, dont seule une petite proportion est liée aux Greys et à MJ-12. Cela va du cas de hantise jusqu'aux disparitions en passant par les activités des sectes et bien d'autres. Étant donné cette latitude, on peut construire pratiquement n'importe quel type de scénario pour y impliquer ses agents.

MJ-12 est une menace voilée et beaucoup (peut-être la majorité) des agents de Delta Green ne savent rien, ou si peu, de son existence et de ses buts. La plupart ont entendu parler de MJ-12 par le biais des théories concernant une conspiration liée aux OVNI, bien entendu, mais beaucoup ne croient pas plus à l'existence de cette agence qu'aux théories selon lesquelles Elvis est encore vivant. Ces agents se concentrent sur d'autres types de menaces paranormales, en particulier celles liées aux activités de cultes. L'Histoire a prouvé qu'une bande de fanatiques marginaux est capable de provoquer d'énormes destructions, que ce soit à Innsmouth ou au Cambodge. Sans parler des activités de cinglés solitaires intéressés par le paranormal, qui peuvent mener à des catastrophes. Ce genre de menaces constitue la routine des opérations Delta Green.

Le futur de Delta Green est incertain. La plupart de ses agents estiment que l'organisation va opérer illégalement pendant pas mal de temps encore et peu se rendent vraiment compte à quel point Delta Green est près de la guerre secrète avec MJ-12. Si un seul groupe d'agents se plante en beauté, l'organisation tout entière peut être compromise. C'est pourquoi, les nouveaux agents sont choisis avec soin et les informations limitées. Une équipe qui se retrouverait sur une opération à laquelle sont mêlés les Greys et MJ-12, par exemple, pourrait ne recevoir que des informations strictement cadrées pour éviter que leur enquête ne remonte trop loin dans la hiérarchie de MJ-12. Le chef de cette équipe aura à peser soigneusement ses demandes de renseignements : la nécessité de certaines informations indispensables à la réussite de la mission avec un minimum de risques, face au maintien du secret concernant l'existence du groupe.

Étant donné l'apparente recrudescence des phénomènes paranormaux au cours des dernières décennies et celle des

Les survivants d'Innsmouth

Plusieurs Profonds et hybrides capturés lors du raid sur Innsmouth sont encore entre les mains du gouvernement, mais même celui-ci ne le sait pas. Ils sont gardés dans un bâtiment de la Commission à l'Énergie Atomique à Los Alamos, appelé YY-II, ou le CONGÉLATEUR, le même bâtiment connu pour avoir abrité un Grey vivant, de 1947 à 1981.

Les survivants d'Innsmouth sont dans un état catatonique depuis le début des années 40, rendus fous par une décennie de séparation des océans et de l'appel de Cthulhu. Ils sont maintenus en vie et ne semblent pas vieillir. Personne en dehors du personnel du Congélateur ne sait qu'ils sont encore là. Personne n'a même *demandé* après eux depuis les années 60, mais ceux du Congélateur ont eu pour consigne de les garder jusqu'à nouvel ordre et ils les gardent. L'accès à ces prisonniers est subordonné à une accréditation ALLIANCE, datant des années 30. Aujourd'hui, plus personne en dehors du personnel du Congélateur ne détient cette accréditation ; ceux qui l'ont eue sont à la retraite ou morts depuis longtemps et, les Profonds étant en catatonie depuis des années, tout le monde l'a oubliée, à l'exception du Congélateur.

Certains agents de Delta Green sont au courant en ce qui concerne les Profonds et peuvent savoir que le gouvernement en a détenu quelques spécimens. Mais ils pensent aussi, bien entendu, qu'il s'agit d'histoire ancienne et que ces créatures doivent être mortes ou détruites depuis longtemps. Les captifs oubliés sont toujours vivants, enterrés dans des catacombes nucléaires sous le sol du Nouveau-Mexique. L'océan est loin, si loin.

activités d'extraterrestres, les agents de Delta Green ont du pain sur la planche. Un monde immense les attend, derrière lequel se cache un autre monde invisible rempli de terribles menaces pour leur vie et leur santé mentale. Delta Green a pour tâche ingrate de les maintenir séparés, quel qu'en soit le prix.



Si vous n'avez pas l'accréditation ALLIANCE, veuillez déchirer cette page et la détruire.

Chronologie de Delta Green

Adam Scott Glancy

1917 : L'ONI met sur pied la Division P.

Juillet 1927 : Robert Martin Olmstead s'enfuit d'Innsmouth, Massachusetts, après avoir découvert que la ville a été infiltrée de longue date par les Profonds qui se sont unis à ses habitants. Les agents du Trésor commencent une enquête.

Février 1928 : Le Département du Trésor et la Marine lance le Projet ALLIANCE, lequel se conclut par une attaque massive sur Innsmouth et le bombardement de la cité sous-marine des Profonds de Y'ha-nthlei, sous le Récif du Diable.

1er novembre 1929 : Changement d'affectation des agents du Trésor assignés au Projet ALLIANCE et dissolution de la Chambre Noire. La Division P de l'ONI absorbe l'essentiel du personnel du Projet ALLIANCE et de la Chambre Noire.

1930 : La Division P attaque l'île de Piedra Negra, dans l'archipel des Philippines. Elle ramène cinq cents prisonniers et un stock d'artefacts liés à l'Ordre Ésotérique de Dagon. L'opération est qualifiée de succès.

1933 : La Division P attaque le village d'Agua Verde, sur la côte Pacifique du Nicaragua. L'opération ne ramène ni informations ni prisonniers, juste quelques artefacts pour la collection de la Division P.

1933-1942 : La Division P ne monte aucune action de grande ampleur durant cette période et restreint ses activités à de petites opérations sur le territoire des États-Unis.

12 février 1942 : Le Lt Commandant Martin Cook, officier en charge de la Division P, présente les expériences de celle-ci dans le domaine du paranormal et de l'occulte au Major Général William J. Donovan, chef de l'OSS, et recommande que la Division P soit fondue dans l'OSS. Donovan accepte et la fusion est effective une semaine plus tard. La nouvelle organisation est officieusement appelée Delta Green, du nom de l'accréditation de sécurité créée pour elle.

Février 1942 - octobre 1945 : Delta Green combat la Karotechia durant la guerre en Europe.

Décembre 1942 : Des commandos de Delta Green et des résistants français lancent l'assaut lors d'une rencontre entre des agents de la Karotechia et des représentants d'une colonie de Profonds au large de la côte de Cornouailles. La tentative de dialogue entre les nazis et les Profonds est interrompue.

1er juin 1945 : Opération BRISE D'ÉTÉ : Delta Green tâche de sortir les précieux dossiers de la Karotechia de Vienne, occupée par les Soviétiques.

Juin - septembre 1945 : Opération DÉMENCE : Delta Green élimine l'organisation LOUP-GAROU.

1er octobre 1945 : Dissolution de l'OSS et de Delta Green.

24 (?) juin 1947 : Écrasement à la suite d'un orage, d'un OVNI, près de Corona et Horse Springs, Nouveau-Mexique.

7 juillet 1947 : Les artificiers du 509ème Corps d'Armée américain montent une opération visant à récupérer les débris de l'OVNI et à dissimuler l'accident. Plusieurs vétérans de Delta Green sont rappelés au service actif pour participer à ce projet.

24 septembre 1947 : Le Président Truman donne naissance au Projet d'Études Spéciales Majestic-12 en vue d'analyser les restes de l'OVNI. MJ-12 ne dépend que du président. Une campagne des anciens de Delta Green convainc Truman de restaurer Delta Green, dans le but supposé d'empêcher les puissances étrangères hostiles de bénéficier de la technologie extraterrestre. Delta Green manifeste, en fait, très peu d'intérêt pour les soucoupes volantes.

Octobre 1947 : Delta Green démarre ses opérations en Europe et Amérique Latine pour retrouver les anciens membres de la Karotechia.

30 décembre 1947 : Majestic-12 lance le Projet SIGNE destiné à dissimuler et discréditer les cas signalés de soucoupes volantes. Le Projet "examine" 243 cas. Des membres du personnel de Delta Green sont transférés définitivement à Majestic-12 pour aider à cacher ce que l'Armée de l'air n'est pas capable d'expliquer.

1948-1956 : Lancement par Delta Green de l'Opération HOSPITALITÉ DU SUD, destinée à retrouver et éliminer les anciens de la Karotechia réfugiés en Amérique Latine.

Avril 1952 : Delta Green lance une attaque en Antarctique, dans le cadre de HOSPITALITÉ DU SUD.

Novembre 1952 - février 1953 : Delta Green lance l'Opération SIC SEMPER TYRANNIS en Sibérie, détruisant un centre de recherches du NKVD dans le domaine de la longévité et la prolongation de la vie.

1955 : Les dossiers du Projet ALLIANCE et de la Division P sont détruits par le fou Daniel Freis.

10 avril 1963 : Naufrage de l'*USS Thresher* avec son équipage, à cent cinquante kilomètres à l'est de Cape Cod. Delta Green découvre que les Profonds sont mêlés à cette affaire.

Avril - mai 1963 : L'Opération RIPTIDE détruit totalement la cité de Y'ha-nthlei qui n'avait été qu'endommagée lors de l'attaque sous-marine de 1928.

1964 : Delta Green, au cours de l'Opération KURTZ, anéantit le culte d'Ahtu, pratiqué par les Simba et les Mule'le', au Congo belge.

Novembre 1969 : Une opération de Delta Green au Cambodge tourne au désastre, provoquant la mort de près

Ce n'est pas parce que vous êtes paranoïaque qu'Ils ne sont pas réellement après vous.



de 300 soldats américains. Les chefs de l'État-major lance une enquête pour en déterminer les responsabilités et nie toute connaissance de cet incident.

24 juillet 1970 : L'organisation Delta Green est officiellement dissoute par l'État-major et le groupe commence sa nouvelle existence sous forme de société secrète.

Décembre 1970 : Première opération officieuse de Delta Green : des bombardiers B-52 sont déviés de leur route vers des cibles communistes en Extrême-Orient pour écraser des villages et sites religieux tcho-tchos.

1971-1993 : Delta Green lance entre cinquante et quatre-vingt opérations durant cette période. Il n'existe pas, ou très peu, de documents concernant ces actions improvisées.

1993 : Une enquête de Delta Green sur les activités d'une secte au Mont Carmel, près de Waco, se termine par la destruction de la secte des Davidiens.

25 février 1994 : Le Major Général en retraite Reginald Fairfield, membre de longue date de Delta Green, réussit à transmettre ses fichiers sur les activités antérieures à 1970 de l'organisation à d'autres membres de Delta Green avant d'être assassiné chez lui par des agents de NRO DELTA, la section chargée du sale boulot de Majestic-12.

Printemps-été 1994 : Le professeur Joseph Camp persuade les autres anciens de Delta Green de réorganiser le groupe de façon à ce que les informations puissent être rassemblées et centralisées, pour contrer la menace croissante que représente Majestic-12, en particulier.

Personnalités de Delta Green

Adam Scott Glancy

Prof. Joseph Camp

Joseph Camp est recruté en 1942, à sa sortie du Département des Études Moyen et Extrême Orientales de Harvard, par Delta Green, alors division de l'OSS. Ses travaux de doctorat sur les religions extrême-orientales avaient fait de lui une recrue de choix. Bien qu'il n'ait jamais servi en Europe, il était au fait des opérations de Delta Green contre la Karotechia nazie. Au cours de ses missions en Chine, au Tibet et dans le sud-est asiatique, Camp rencontra plus d'une fois le Mythe et ses agents. Il servit avec honneur et fut promu Major avant la fin de la guerre. Il travailla quelque temps pour le *Central Intelligence Group* puis rejoignit Delta Green lorsqu'elle fut reconstituée en 1947. Ses recherches dans le domaine du paranormal lui révélèrent nombres de vérités désagréables quant à la nature de l'univers, mais Camp ne souffrit jamais des dépressions nerveuses qui virent mourir des légendes de Delta Green telles que le cryptographe Daniel Freis et le fondateur et commandant de Delta Green, le Commandant Martin Cook. Camp collabora avec Delta Green jusqu'à sa dissolution par le Pentagone en 1970.

Après cette seconde dissolution, Camp découvrit qu'en dépit de ses services dans l'OSS et le CIG, le scandale lié à Delta Green l'empêchait de retrouver un travail dans la communauté du renseignement. Se sachant inapte à affronter l'univers féroce de l'université, le professeur Camp accepta un travail comme administrateur et chercheur à la Bibliothèque du Congrès. C'est peu de temps après qu'il fut contacté par d'anciens membres de Delta Green qui lui demandèrent d'assister à une réunion secrète destinée à ressusciter officieusement Delta Green. Camp est depuis cette époque l'un des plus ardents zélateurs de la nouvelle incarnation de Delta Green.

En 1994, après l'assassinat par MJ-12 du vétéran de Delta Green Reginald Fairfield, Camp comprit que la désorganisation anarchique de Delta Green n'était pas adaptée pour contrer les menaces que représentaient MJ-12 et les Greys, sans parler des habituelles activités paranormales. Il mena campagne pour organiser Delta Green selon le modèle classique des sociétés secrètes et se retrouva en position de dirigeant. Il est l'aîné de la Cellule A et le membre le plus précieux (en même temps que le plus vulnérable) de Delta Green.

Le professeur Camp est l'un des derniers survivants de la Delta Green originelle, dans le cadre de l'OSS, et le seul assez alerte pour continuer de collaborer aux opérations actuelles de Delta Green. Sa collection de textes liés au Mythe est la plus importante de toute l'organisation. Ses trois textes chinois, découverts dans les archives militaires japonaises après la Seconde Guerre mondiale, sont dissimulés dans la cave réservée aux documents rares de la Bibliothèque du Congrès. Il y a une copie complète et particulièrement vieille des *Sept Livres Cryptiques de Hsan* et deux livres liés à l'Ordre de la Femme Boursouflée : *La Déesse à l'Éventail Noir* et *L'Histoire du Prêtre Kwan*. Camp, l'un des rares officiers de Delta Green à avoir étudié la magie, a utilisé l'Œil de Lumière et de Ténèbres pour protéger la Bibliothèque du Congrès.

Professeur Joseph Camp
Chef de Delta Green, 78 ans
Affiliation : Agent
Nom de code : Alphonse
Race : Caucasienne

FOR	6	CON	10	TAI	15	INT	18	POU	17
DEX	7	APP	9	ÉDU	21	SAN	61	PV	13

Bonus aux dommages : +0
Éducation : Doctorat de Civilisations Moyenne et Extrême-Orientales, Harvard
Profession : Bibliothécaire, division recherches de la Bibliothèque du Congrès
Compétences : Anthropologie 72%, Archéologie 73%, Bibliothèque 83%, Grimper 61%, Histoire 87%, Mythe de Cthulhu 38%, Navigation 42%, Occultisme 86%, Persuasion 72%, Psychologie 51%, Trouver Objet Caché 62%
Langues parlées : Arabe 61%, Anglais 95%, Chinois Mandarin 86%, Japonais 49%, Khmer (Cambodgien) 34%, Népalais 43%, Perse (Iranien) 38%, Pushtu (Afghan) 12%, Tcho-Tcho 41%, Tibétain 34%, Vietnamien 45%
Attaques : Colt .45 Auto (modèle OSS, Seconde Guerre mondiale) 63%, 1D10+2 points de dommages
Sorts : Concocter le Breuvage de l'Espace, Créer la Drogue Plutonienne, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Œil de Lumière et de Ténèbres, Poudre d'Ibn-Ghazi, Poussière de Suleiman, Signe des Anciens, Signe de Voor, Tourmenter, Trouver un Portail, Voir le Portail

Objets magiques : Signe des Anciens, Poussière de Suleiman, Poudre d'Ibn-Ghazi

Documents sur le Mythe :

Les Sept Livres Cryptiques de Hsan

Langue : Chinois classique ; **Gain de Mythe :** +11 ; **Perte de SAN :** -1D4/-1D8 ;

Multiplicateur de sorts : x4 ; **Temps nécessaire à son étude :** 52 semaines ; **Sorts :** Contacter un Chien de Tindalos, Contacter un Chthonien, Contacter une Goule, Contacter Lloigor (le dieu), Contacter un Mi-Go, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Profond, Contacter Zhar, Créer la Drogue Plutonienne, Créer un Portail, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Œil de Lumière et de Ténèbres, Portail Onirologique, Résurrection, Signe des Anciens, Trouver un Portail

La Déesse à l'Éventail Noir

Langue : Chinois classique ; **Gain de Mythe :** +5 ; **Perte de SAN :** -1/-1D4 ;

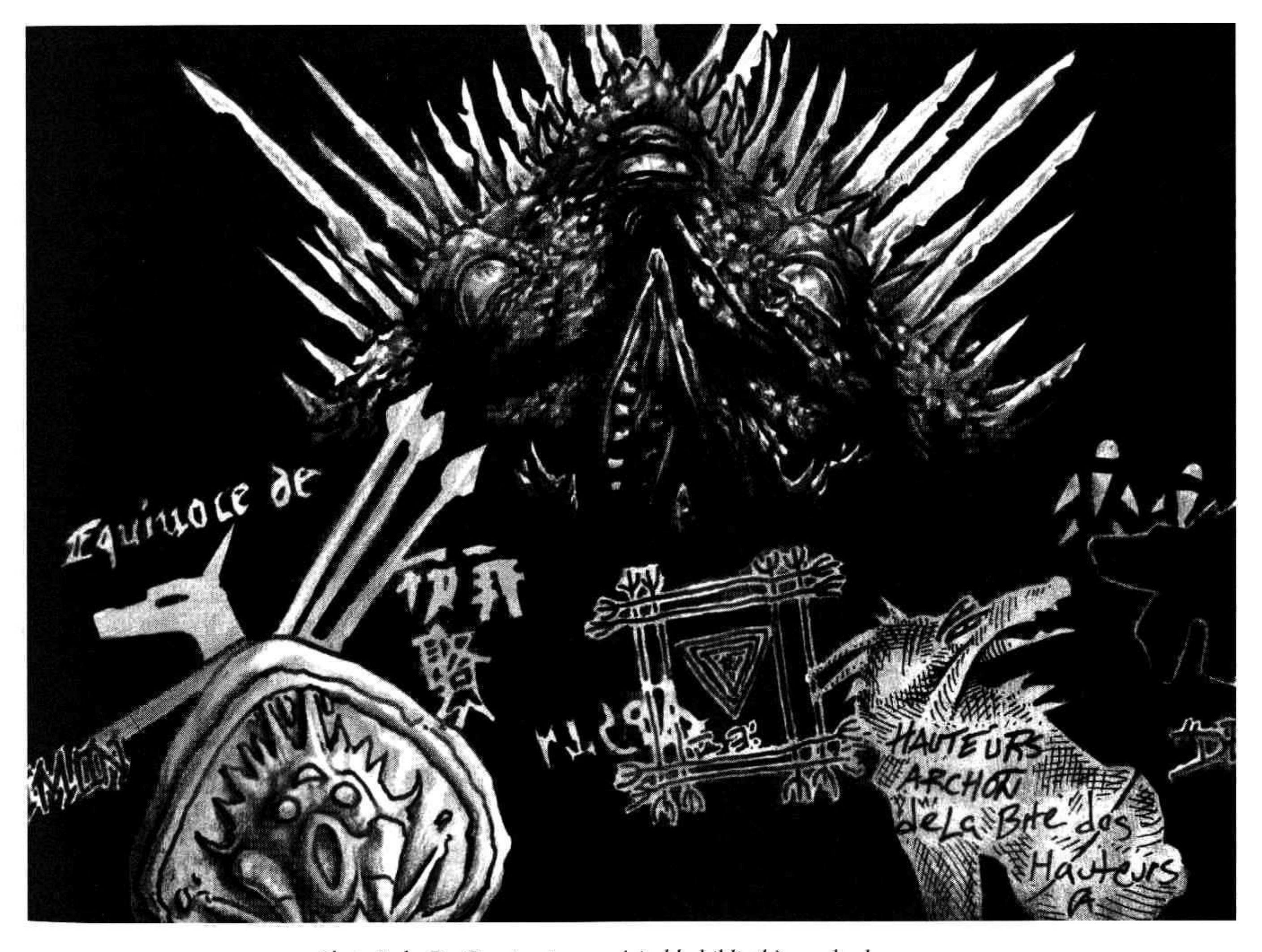
Multiplicateur de sorts : x5 ; **Temps nécessaire à son étude :** 12 semaines ; **Sorts :** Contacter Nyarlathotep (la Femme Boursouflée)

L'Histoire du Prêtre Kwan

Langue : Chinois classique ; **Gain de Mythe :** +5 ; **Perte de SAN :** -1D3/-1D6 ;

Multiplicateur de sorts : x1 ; **Temps nécessaire à son étude :** 12 semaines ; **Sorts :** Étreinte de Cthulhu, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Voler la Vie.

Description : Le Professeur Joseph Camp mesure 1,63 m et pèse 95 kg. Petit mais râblé et d'apparence solide, comme une borne d'incendie, il a un visage rond et franc, assez méditerranéen. Ses cheveux blancs remontent de plus en plus, découvrant un front large et haut. Il porte le bouc, net et bien taillé, pour cacher son double menton. Camp a un léger dandinement, dû à une vieille blessure à la jambe datant de ses années en Chine pour le compte de l'OSS. Ses yeux bleu pâle commencent à le trahir, aussi porte-t-il toujours plusieurs paires de lunettes.



L'esprit du Dr Camp est une véritable bibliothèque des horreurs

Agent Matthew Carpenter

L'agent spécial Matthew Carpenter a débuté sa carrière au FBI en 1976, dans l'unité chargée du Crime Organisé à New York. Il y resta et prit une part importante à l'enquête sur les cinq grandes familles criminelles de la ville. Carpenter fut recruté par Delta Green après l'incident de 1985 dans le district de Caroll Gardens à Brooklyn. Carpenter et un autre agent s'étaient rendus au Club de Red Hook pour appréhender le capo de la Mafia Salvatore "Fat Sally" Casparo. Ils trouvèrent le club désert, à l'exception de Bruno Casparo, le frère de Salvatore, tremblant de tous ses membres et répétant sans cesse combien son frère était affamé. C'est à ce moment que Carpenter remarqua que le plafond se bombait et craquait sous le poids de quelque chose à l'étage supérieur.

Quelques secondes plus tard, Salvatore Casparo traversa le plafond et réduisit Bruno en bouillie. "Fat Sally" avait grossi jusqu'à atteindre la demie tonne et n'était plus guère qu'une masse de chair roulante et affamée. L'autre agent du FBI s'enfuit en hurlant, tandis que Carpenter vidait son 9 mm dans le corps de Fat Sally puis sautait à travers la fenêtre. Salvatore ou quoi qu'il fut à ce moment, roula à sa suite mais se retrouva bloqué par sa masse dans l'embrasure de la porte d'entrée. Après quelques secondes d'efforts, il fut éjecté de l'encadrement de la porte dans Martense Street, juste à temps pour être réduit en charpie par une rafale du fusil automatique de Carpenter. L'autre agent souffrait d'amnésie et ne pouvait se rappeler quoi que ce soit. Carpenter dut donc trouver une explication à ce qui s'était passé et raconta que Fat Sally s'était fait sauter, avec son frère et la porte du club, avec une grenade alors qu'il tentait de résister aux policiers venus l'arrêter. Le "Massacre de Red Hook" attira l'attention de Delta Green.

L'agent Carpenter remplit plus d'une douzaine de missions pour Delta Green avant que son avancement au sein du FBI le rende indisponible pour les affectations sur le terrain. Il est directeur adjoint depuis 1992, au quartier général national du FBI à Washington, D.C. Sa position au sein du Bureau lui donne la possibilité de monter des détachements multi-agence et multi-juridiction pour enquêter sur un large éventail d'activités criminelles. Il a également les connaissances de la bureaucratie nécessaires pour effacer toute trace de l'existence de tels détachements. Cela fait de lui l'un des membres les plus importants de Delta Green. C'est sous sa direction et avec l'assistance technique de Chun-te Wu (voir page 60) que les dossiers de sécurité de l'agent spécial Qualls (voir page 57) ont pu être modifiés. Carpenter a conservé les traces de toutes les missions de Delta Green, succès comme échecs, et tenté d'en extraire une image du vaste plan qu'il devine derrière tout cela. La plus grande partie de ses dossiers est constituée de rapports sur des individus et des organisations ayant un intérêt pour le surnaturel. On trouve tout dans ses fiches, depuis Aleister Crowley jusqu'au (probablement) défunt Département Spécial 8 du GRU soviétique. Carpenter est un perfectionniste qui ne demande rien à ses collaborateurs. Bien qu'il ne soit pas facile de travailler avec lui, il respecte ceux qui sont capables de résister et de défendre leurs opinions.

Agent Spécial Matthew Carpenter, FBI
Organisateur d'opération, 43 ans
Affiliation : Agent
Nom de code : Adam
Race : Caucasienne

FOR	14	CON	16	TAI	14	INT	16	POU	14
DEX	13	APP	14	ÉDU	20	SAN	70	PV	15

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Doctorat de Droit, Université de Miami
Profession : Directeur Adjoint, Détachement du Crime Organisé du FBI
Compétences : Baratin 68%, Bibliothèque 73%, Conduire automobile 73%, Discrétion 57%, Droit 62%, Écouter 58%, Esquive 37%, Informatique 23%, Mythe de Cthulhu 8%, Occultisme 52%, Persuasion 66%, Psychologie 53%, Se cacher 59%, Trouver Objet Caché 76%
Langues parlées : Anglais 95%, Espagnol 24%, Français 23%, Italien 22%, Russe 18%
Attaques :

Colt Delta Elite 73%, 1D10+1 points de dommages
Coup de poing 73%, 1D3 points de dommages + bd
Coup de tête 52%, 1D4 points de dommages + bd
Fusil SPAS-15 Cal. 12 Auto. 74%, 4D6 points de dommages

Documents sur le Mythe :

Dossiers de Delta Green

Langue : Anglais; **Gain de Mythe :** +4; **Gain de Compétences :** +4 Histoire, +4 Occultisme;
Perte de SAN : -1D8; **Multiplicateur de sorts :** 0; **Temps nécessaire pour l'étudier :** 32 heures; **Sorts :** Aucun;
Notes : Des dossiers personnels, des coupures de journaux et des copies de dossiers du FBI.

Description : Matthew Carpenter mesure 1,84 m et pèse 90 kg. Il a des cheveux marron foncé un peu épars et des yeux bleus acérés. Il passe ses frustrations dans la salle de musculation et les pistes de jogging et reste ainsi en excellente forme.

Capitaine Forrest James

Forrest James, Annapolis, classe de 1970, fut capitaine de l'équipe de natation et médaille de bronze aux Jeux Olympiques. Il passa trois périodes de service au Viêt-nam comme *Navy SEAL*, pourchassant les guérilleros dans le delta du Mékong et sabotant les infrastructures de l'armée nord-vietnamienne au nord de la DMZ et sur la piste Hô Chi Minh. Après le retrait des troupes américaines du Viêt-nam, James choisit de rester dans les forces spéciales. En 1981, l'équipe de *SEAL* du Lieutenant Commandant James fut envoyée récupérer les équipements électroniques d'espionnage de l'*USS Santa Cruz*, un navire espion coulé avec tout son équipage en eaux territoriales vietnamiennes, sans raison apparente. L'équipe fut amenée sur place par le sous-marin nucléaire *USS Corpus Christi*, puis descendue jusqu'à l'épave dans un mini sous-marin. Arrivés à proximité de l'épave, à environ 300 mètres de profondeur, James et ses compagnons découvrirent les épouvantables créatures aquatiques responsables de la disparition de l'*USS Santa Cruz* et de ses hommes. Surclassés en nombre, qui plus est dans l'élément de l'ennemi, les *SEAL* furent débordés. James, seul survivant de son équipe, s'enfuit avec le mini sous-marin, tandis qu'une chose énorme rappelant vaguement une pieuvre montait des profondeurs marines sous son bâtiment. De retour à bord du *Corpus Christi*, James supplia le capitaine d'éloigner son navire le plus vite possible. Comprenant qu'on ne le croirait jamais s'il disait la vérité, il expliqua que l'épave était un piège des Soviétiques, pleine de commandos de plongeurs russes Spetsnaz et qu'il était sûr que des sous-marins russes étaient en train de s'approcher de leur position. Les sonars du sous-marin détectaient plusieurs masses importantes se rapprochant du *Corpus Christi* et le capitaine, heureusement, ne resta pas sur place assez longtemps pour les identifier. L'incident fut classé comme accident à l'entraînement.

James ne pouvait croire qu'il fut le seul humain à avoir jamais vu ces monstres, aussi commença-t-il à chercher des preuves qui corroboreraient son expérience. Durant les six années qui suivirent, il amassa (par tous les moyens) une impressionnante collection d'éléments sur les Profonds, dont plusieurs exemplaires de leurs statues et joyaux, la version publiée des *Écrits de Ponape* de Hoag, le rapport d'un Garde-côte sur la part qu'il prit au raid de 1928 contre Innsmouth et les enregistrements et transcriptions de témoignages de plusieurs témoins et participants au bombardement mené par les *Navy SEAL* sur le Récif du Diable en 1963. Ses recherches attirèrent l'attention de Delta Green, certains des marins en retraite que James avait interrogés au sujet de l'Opération RIPTIDE ayant informé l'organisation de l'intérêt qu'il portait à cette vieille histoire. Delta Green contacta donc le Commandant James pour le questionner sur ce qui s'était passé dans l'épave du *Santa Cruz*. Après avoir appris ce qui était arrivé et ce qu'il avait découvert depuis, Delta Green lui proposa une chance de lui "rendre la monnaie" en s'engageant à ses côtés.

Depuis 1988, le Capitaine James, maintenant chef de l'équipe 7 des *SEAL*, a servi Delta Green en fournissant les moyens pour les opérations commandos. Il a prouvé, en une douzaine d'occasions, qu'il était un agent discret et efficace, bien qu'un peu trop obsédé par l'idée de massacrer du Profond. Il se montre, de façon fort compréhensible, un peu paranoïaque sur la question des hybrides de Profonds et examine soigneusement toute personne qu'il peut soupçonner d'en être. Toutefois, après seize années passées à chasser du Profond, James ne va certainement pas perdre son calme lorsqu'il en voit un.

Capitaine Forrest James, USN
Commando et spécialiste des Profonds, 46 ans
Affiliation : Agent
Nom de code : Darren
Race : Caucasienne

FOR	13	CON	15	TAI	13	INT	17	POU	16
DEX	14	APP	13	ÉDU	22	SAN	73	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Académie navale d'Annapolis
Profession : Commandant de l'équipe SEAL numéro 7
Compétences : Arts martiaux 62%, Crédit 42%, Démolition 77%, Discrétion 66%, Écouter 53%, Esquive 66%, Mythe de Cthulhu 13%, Nager 81%, Navigation 59%, Parachute 67%, Persuasion 44%, Piloter un mini sous-marin 67%, Psychologie 28%, Plongée 84%, Se cacher 64%, Trouver Objet Caché 72%
Langues parlées : Anglais 95%
Attaques :
Coup de pied 64%, 1D6 points de dommages + bd
Coup de poing 74%, 2D3 points de dommages + bd
Couteau de commando 62%, 1D4+2 points de dommages + bd
Fusil anti-requins 71%, 4D6 points de dommages
Fusil d'assaut M16A2 64%, 2D6 points de dommages
Lance-harpon 68%, 1D10 points de dommages
Lutte 72%, spécial

Documents sur le Mythe :
Écrits de Ponape (version publiée)
Langue : Anglais; **Gain de Mythe :** +5; **Perte de SAN :** -1D3/-1D6; **Multiplicateur de sorts :** 0;
Temps nécessaire pour l'étudier : 10 semaines
Rapport d'un Garde-côte sur le Projet ALLIANCE, 1928
Langue : Anglais; **Gain de Mythe :** +2; **Perte de SAN :** -1/-1D2; **Multiplicateur de sorts :** 0;
Temps nécessaire pour l'étudier : 1 semaine
Enregistrements et transcription de témoins de l'Opération RIPTIDE, 1963
Langue : Anglais; **Gain de Mythe :** +3; **Perte de SAN :** -1/-1D4; **Multiplicateur de sorts :** 0;
Temps nécessaire pour l'étudier : 1 semaine
Description : James mesure 1,86 m, pèse 92 kg. Il a les yeux verts, des cheveux et une moustache blonds grisonnants, coupés à la longueur réglementaire. Il a le visage allongé, le front bas et les pommettes saillantes. Il est obnubilé par l'idée de détruire les Profonds et la nervosité et la colère quasi constantes qui en découlent lui donnent un air dur et des yeux perçants. Il porte encore les marques du coup de griffe qu'un Profond lui porta à la poitrine sur le pont de l'*USS Santa Cruz*.

Lieutenant Colonel Emil Furst

Emil Furst était bien parti pour gravir les échelons du Pentagone. Major de la promotion 75 de West Point, il s'engagea dans les forces spéciales et, quatre ans plus tard, dans la plus secrète des unités effectuant des "opérations spéciales", l'*Intelligence Support Activity*. Ses missions le menèrent en Afrique, au Moyen-Orient et en Amérique Latine, combattant les guérillas, enfumant leurs camps et détruisant les réseaux terroristes. En 1989 cependant, le lieutenant colonel Furst découvrit un conflit bien plus ancien que la Guerre Froide.

Il menait une troupe combinée ISA/Forces Spéciales dans les "Montagnes de la Lune" ougandaises, à la recherche de bases de guérilleros préparant un retour du dictateur Idi Amin. Déguisés en soldats ougandais, les hommes agissaient sans aucun soutien ni support extérieur, quand ils croisèrent en chemin une marée en pleine migration de victimes du SIDA, aux portes de la mort. Des milliers d'Africains convergeaient vers une mission sanitaire située sur les rives du Lac Edward, dont on disait qu'un remède contre le SIDA y avait été découvert. Les renseignements fournis par l'ISA n'ayant pas signalé de station sanitaire à cet endroit, Furst et son équipe décidèrent d'enquêter. Une fois sur place, ils y trouvèrent une place forte du culte de Glaaki qui recrutait des serviteurs mort-vivants pour leur dieu, dans les rangs désespérés des malades en phase terminale. Cette découverte coûta la vie (et même plus) à tous les membres de l'équipe ISA à l'exception de Furst.

Horriblement blessé et rendu à moitié fou, il erra, en plein délire, pendant des semaines avant d'être retrouvé par une tribu tutsi au Rwanda. Les deux années suivantes le virent retrouver ses forces, guérir physiquement et mentalement et étudier avec un vieux et puissant chaman tutsi. Ayant appris ce dont il aurait besoin pour lutter contre les non-morts, il retourna à la forteresse et anéantit les sectateurs de Glaaki grâce à une combinaison de techniques de guérilla et de magie noire. Mais il n'avait ni la magie ni la puissance de feu nécessaires pour détruire le portail adoré par les sectateurs, au fond du lac, et qui permettait à Glaaki de se manifester.

Une fois de retour à la civilisation, Furst commit l'erreur de raconter fidèlement à ses supérieurs ce qui s'était passé. Il fut interné sur-le-champ dans un hôpital psychiatrique militaire et démissionné de la Section Huit. Après six mois passés dans un brouillard provoqué par les produits chimiques, Delta Green le sortit de là et lui proposa un boulot qu'il accepta en partie. Il souhaitait travailler pour Delta Green mais selon ses propres conditions et a, depuis lors, collaboré avec l'organisation chaque fois que cela lui convenait. Il n'est pas pressé d'être classé en "pertes et profits". Bien qu'il soit entraîné à leur usage, il porte rarement une arme à feu, préférant se fier à la magie et à des armes traditionnelles. Entre deux missions, il va "courir le globe", voyageant ici et là, écoutant la terre et cherchant des traces du Mythe. Furst sait que celui-ci est éternel et il accorde plus son temps à en secourir les victimes qu'à tenter de le détruire.

Lieutenant Colonel Emil Furst (retraité)
Guerrier-chaman compatissant, 41 ans
Affiliation : Agent
Nom de code : Matthew
Race : Afro-américaine

FOR	17	CON	14	TAI	16	INT	18	POU	21
DEX	12	APP	8	ÉDU	22	SAN	81	PV	15

Bonus aux dommages : +1D6
Éducation : Académie militaire de West Point

Profession : Ancien soldat américain dans l'*Intelligence Support Activity*

Compétences : Arts martiaux 72%, Discrétion 72%, Dissimulation 46%, Écouter 73%, Esquive 44%, Grimper 82%, Mythe de Cthulhu 18%, Navigation 57%, Occultisme 48%, Persuasion 62%, Sauter 84%, Se cacher 72%, Suivre une piste 39%, Trouver Objet Caché 41%

Langues parlées : Anglais 95%, Arabe 22%, Espagnol 24%, Swahili 63%

Attaques :

Coup de pied 58%, 2D6 points de dommages + bd
Coup de poing 53%, 2D3 points de dommages + bd
Coup de tête 42%, 2D4 points de dommages + bd
Fusil 72%
Lancer 74%
Lutte 74%, spécial
Pistolet 65%
Pranga (couteau africain) 77%, 2D6+4 points de dommages + bd

Sorts : Appeler un Zombie, Détruire un Zombie, Exorcisme, Guérison, Immunisation, Invoquer le pouvoir de Nyambe, Lien mental, Recherche des disparus, Sérénité, Voyage extra-dimensionnel, plusieurs sorts pour parler avec et commander à divers animaux (d'Afrique)

Objets magiques :

Médaillon de Garde : Fait de perles, griffes, dents et plumes. Grâce à lui, les flèches, objets lancés ou tout autre projectile à faible vélocité manquera complètement celui qui le porte. Les projectiles à haute vélocité, comme les balles, voient leurs chances de toucher réduites de moitié. Les armes de poing ne sont pas affectées.

Chasse-mouches : Ajoute 6 points de Magie lorsqu'il s'agit de se défendre contre des attaques de ce type et 25% aux chances de réussite de toute compétence utilisée pour rechercher le mal.

Sceptre de Nyambe : Un petit sceptre de bois couvert de runes en swahili; toute personne qui l'empoigne se voit doté pendant une heure de 10 points de Magie supplémentaires, sans condition quant à leur utilisation. Le sceptre régénère ses points chaque matin.

Pranga de métal du ciel : Couteau fait dans un métal issu d'un météore, orné d'une poignée en os humain. Il se comporte comme une arme magique, empale toujours (2D6+4 de dégâts), ne requiert aucun jet de FOR pour être récupéré après l'empalement.

Description : Le Lieutenant Colonel Furst mesure un peu plus de deux mètres et fait ses 120 kg de muscles, d'os et de cicatrices. Il lui manque l'œil gauche et une partie de l'oreille. Des balafres couvrent son nez et son front. Il porte des lunettes noires pour dissimuler son orbite vide. Très sombre de peau, il arbore des cheveux longs et une barbe. Ses tenues sont toujours composées d'un mélange de gris-gris traditionnels centrafricains et de pièces issues des surplus de l'armée américaine, mélangeant les motifs guerriers.

Agent Jean Qualls

Debra Constance (le nom que portait Jean Qualls à la naissance) avait toujours été fascinée par les côtés sombres de l'esprit humain, aussi n'est-il pas surprenant qu'elle soit entrée au FBI comme psychologue criminologue. Elle passa cinq ans à traquer des serial-killers, à examiner les lieux où avaient été commis des assassinats, à dessiner des profils psychologiques et étudier les quelques "monstres" capturés. Agent imaginatif à l'esprit ouvert, elle ne tarda pas à être remarquée par un superviseur lié à Delta Green. Constance fut enrôlée avec les honneurs et sert l'organisation depuis 1990.

Sa carrière faillit s'arrêter en 1992 après qu'elle eut reçu la visite d'un mort. Théodore Morse, un vieil ami de lycée et chroniqueur mondain à la Nouvelle-Orléans, disparu en 1989 et supposé décédé, lui donna rendez-vous dans sa ville. Constance accepta, mais en lieu et place de l'homme mûr assez quelconque qu'elle s'attendait à voir, elle découvrit un beau jeune homme prétendant être "son Teddy". Celui-ci expliqua avoir été transformé par un nouveau style de vie, lequel lui permettait d'assouvir tous ses fantasmes sexuels, de quelque sexe qu'il le désire, et de connaître les secrets des défunts. Il déclara l'avoir aimée depuis le lycée et vouloir qu'elle le rejoigne dans "sa nouvelle vie". Il lui donna des preuves de ce qu'il avançait en se métamorphosant de jeune homme élancé en une jeune femme pleine de charme. Constance, plus qu'à moitié effrayée, chercha une échappatoire, mais "Teddy" lui demanda de prendre un livre étrangement relié et de le lire avant de se décider. Malheureusement, elle accepta.

Au moment où elle tournait la dernière page, Constance fut assaillie d'envies malsaines. Durant cinq terribles jours, elle lutta contre ses pulsions, mais le sixième jour, elle perdit conscience et reprit ses esprits à la morgue, alors qu'elle était en train de se repaître d'un cadavre anonyme. Elle prit la fuite, horrifiée, et passa le jour suivant à surveiller sa lente transformation en une épouvantable parodie d'Humanité. "Teddy" lui rendit visite sous sa véritable forme, celle d'une Goule, et lui expliqua qu'elle n'avait maintenant plus le choix que de rester auprès de lui; les "fruits encore verts" (ainsi appelait-il les humains) ne la lui voleraient pas. Constance s'enfuit en emportant le *Manuscrit des Goules* et se mit en quête d'agents de Delta Green pour leur demander leur aide. Étonnamment, ils la lui accordèrent (Constance avait peur qu'ils ne l'abattent à vue), lui fournirent un abri sûr avec des gardes, pour qu'elle puisse étudier le livre maudit à la

recherche d'une solution à sa maladie. La seule qui se présenta à elle fut un rituel lui permettant de prendre la forme d'une personne récemment décédée et on lui procura à cette fin le corps d'une jeune fille de Los Angeles morte d'une overdose. Ses collègues modifièrent ses dossiers gouvernementaux pour qu'ils concordent avec sa nouvelle apparence et ses empreintes digitales et lui donnèrent un nouveau nom : Jean Qualls.

Pour sa famille, ses amis et ses collègues de travail, Debra Constance était morte. Sans autres connaissances que ses compagnons de Delta Green, Qualls a quelques difficultés à s'adapter à sa nouvelle vie. Suite à sa transformation en Goule, sa longévité a dû être allongée, probablement d'une centaine d'années, ce qui lui laisse le temps de chercher le moyen de retrouver sa forme originelle. Pour s'habituer à sa nouvelle existence, elle suit une thérapie qui lui a permis de découvrir que, en état d'hypnose, elle était capable de retrouver tous les souvenirs inconscients des personnes qu'elle a dévorées. Elle s'est livrée à ce rituel à plusieurs reprises, pour aider Delta Green à réunir des informations, mais toujours de mauvaise grâce. Rationaliser son régime alimentaire en le qualifiant de "moyen d'investigation" l'a aidée à préserver son équilibre psychique.

Qualls ne sait que peu de choses des coutumes des Goules contemporaines et rien des luttes intestines entre les traditionalistes et les néophytes qui se livrent sous les rues de New York et d'autres villes (voir page 13). Elle pourrait, cependant, amener des investigateurs au milieu de ce conflit, si le Gardien le souhaite.

Agent spécial Jean Qualls, FBI
Goule involontaire, 36 (22) ans
Affiliation : Agent
Nom de code : Nancy
Race : Goule (apparence caucasienne)

FOR	21	CON	15	TAI	12	INT	16	POU	15
DEX	13	APP	6/17	ÉDU	21	SAN	59	PV	14

Bonus aux dommages : +1D6
Éducation : Doctorat de Psychologie criminelle et de Médecine, Université de Temple
Profession : Enquêteur au FBI, unité de psychologie criminelle
Compétences : Bibliothèque 44%, Chimie 57%, Criminologie 67%, Discrétion 83%, Droit 33%, Écouter 56%, Grimper 59%, Médecine 64%, Mythe de Cthulhu 11%, Occultisme 76%, Pharmacologie 62%, Psychanalyse 87%, Psychologie 73%, Sauter 64%, Se cacher 56%, Suivre une piste (à l'odeur) 64%, Trouver Objet Caché 62%
Langues parlées : Anglais 95%, Goule 28%
Attaques :
Colt Delta Elite 52%, 1D10+1 points de dommages
Griffes 55%, 1D6 points de dommages + bd
Morsure 33%, 1D6 points de dommages + bd + harcèlement automatique pour 1D4 points de dommages jusqu'à ce que la victime bénéficie de la réussite d'un jet de FOR contre FOR.
Armure : Les projectiles et armes à feu ne lui infligent que demi-dégâts, arrondis à l'entier supérieur.
Sorts : Contacter une Goule, Ressemblance, Trou de mémoire
Perte de SAN : 0/1D6 (quand elle est sous sa forme de Goule)
Documents sur le Mythe :
Le Manuscrit des Goules
Langue : Anglais (rudimentaire); **Gain de Mythe :** +5; **Perte de SAN :** -1D4/-1D10; **Multiplicateur de sorts :** x1; **Temps nécessaire pour l'étudier :** 52 heures; **Sorts :** Appeler Mordiggian, Contacter une Goule, Fascination, Ressemblance, Trou de mémoire; **Notes :** Relié en peau et os humains, ce livre maudit transforme celui qui le lit en Goule.
Description : Bien que Jean Qualls ait gardé l'essentiel de son Humanité, sa forme réelle est aussi hideuse que celle de n'importe quelle Goule. Le corps dont elle a pris la forme en le dévorant était celui d'une jeune femme attirante, de 1,77 m et 70 kg, ayant la peau lisse, les cheveux blonds, de grands yeux bleus et un air scandinave. Sa vue est restée basse mais corrigée à 10 par des verres épais qui lui donnent un regard intense et pénétrant. Elle a gardé son accent et ses manières du Tennessee.

Dr Nadja Fulani

Le Docteur Nadja Fulani est l'un des rares sympathisants de Delta Green à n'avoir jamais travaillé pour le gouvernement fédéral. C'est une personne active politiquement et aux vues radicalement libérales, vraiment la dernière personne qu'on s'attendrait à voir liée au monde du renseignement. Quoi qu'il en soit, Nadja Fulani est l'un des alliés les plus dévoués de Delta Green, sa collaboration remontant à l'époque où l'organisation était reconnue officiellement. Elle est anthropologue, spécialisée dans l'étude des sociétés secrètes, depuis les Templiers jusqu'à la *National Security Agency* en passant par le Ku Klux Klan, fascinée par les aspects sociologiques et psychologiques du secret et elle s'est fait un nom en fouillant dans les mystères et les rituels de groupuscules, par ailleurs très jaloux de leur intimité et de leur anonymat.

En 1967, le Docteur Fulani menait des recherches pour préparer sa thèse sur les sociétés secrètes de prêtres catholiques dans les colonies espagnoles du Nouveau Monde. Cela la mena à un groupe contemporain, branche mexicaine d'une organisation appelée "Destinée", qui l'enleva de son hôtel par des moyens qu'on ne peut mieux qualifier que de surnaturels. Après un interrogatoire interminable conduit par un homme qu'elle ne put identifier, Fulani apprit qu'elle allait être dévorée par la "Grande Mère" pour ne faire plus qu'une avec la Destinée. Toutefois avant que cela arrive, elle fut délivrée, pure coïncidence, par un assaut paramilitaire mené contre la Destinée par une équipe Delta Green commandée par le Major Général Reginald Fairfield, lequel l'enrôla par la suite.

Le Docteur Fulani aide Delta Green en lui fournissant des informations sur les sectes et sociétés secrètes, anciennes ou modernes, tout en poursuivant ses propres études anthropologiques. Les travaux qu'elle a publiés ont dévoilé des secrets aussi divers que l'influence de l'ancien Culte de la Langue Sanglante sur les rebelles de la Société du Léopard durant le soulèvement des Mau-Mau en 1952 au Kenya, les liens entre l'Homme Noir des cultes de sorcières européens et le Baron Samedi des Tontons Macoutes haïtiens et l'existence de la Karotechia, une société secrète à l'intérieur même du réseau nazi ODESSA en Amérique Latine. En tant qu'observatrice, elle n'est pas si détachée ou adepte de la relativité dans le domaine moral, qu'elle ne sache reconnaître le Mal quand elle le voit. En de nombreuses occasions, elle a fait appel à Delta Green pour neutraliser des groupes qu'elle avait perçus comme des menaces réelles et sérieuses.

Elle possède un exemplaire de l'édition Golden Goblin des *Cultes Innommables* de Von Juntz et a récemment acquis un exemplaire des *Documents Thurston*. Ces derniers, réunis par le Professeur Francis W. Thurston peu avant sa mort en 1927, décrivent une secte supposée répandue sur tout le globe qui adorerait un dieu étranger réduit en hibernation, nommé Tulu, Cathulhut ou Clulu entre autres variantes. Ce culte intéresse vivement le Docteur Fulani du fait des circonstances ayant entouré la fin du professeur Thurston, lesquelles peuvent laisser penser que la secte est suffisamment organisée pour protéger ses secrets. Nadja Fulani commence tout juste ses recherches sur ce culte nouveau pour elle (mais peut-être très ancien).

Dr Nadja Fulani
Expert en cultes et folklore occulte, 54 ans
Affiliation : Sympathisante
Race : Afro-américaine

FOR	10	CON	11	TAI	11	INT	18	POU	12
DEX	13	APP	16	ÉDU	23	SAN	60	PV	11

Bonus aux dommages : +0
Éducation : Doctorat d'Anthropologie, Université de Berkeley, Californie
Profession : Professeur d'anthropologie à l'UCLA
Compétences : Anthropologie 82%, Archéologie 42%, Baratin 58%, Bibliothèque 48%, Crédit 42%, Grimper 68%, Histoire 66%, Histoire naturelle 42%, Mythe de Cthulhu 21%, Nager 54%, Navigation 62%, Occultisme 73%, Persuasion 71%, Premiers soins 49%, Psychologie 67%, Sauter 47%
Langues parlées : Allemand 42%, Anglais 95%, Dialectes bantous 23%, Espagnol 28%, Latin 58%, Patois (haïtien) 27%, Swahili 32%
Attaques : Aucune
Documents sur le Mythe :
Cultes Innommables
Langue : Anglais; **Gain de Mythe :** +9; **Perte de SAN :** -1D8/-2D8; **Multiplicateur de sorts :** 0;
Temps nécessaire pour l'étudier : 30 semaines
Documents Thurston comprenant :
La monographie de Webb
Langue : Anglais; **Gain de Mythe :** +1; **Perte de SAN :** -1/-1D2; **Multiplicateur de sorts :** 1;
Temps nécessaire pour l'étudier : 2 semaines; **Sorts :** Contacter Cthulhu
Le rapport Legrasse
Langue : Anglais; **Gain de Mythe :** +2; **Perte de SAN :** -1/-1D2; **Multiplicateur de sorts :** 0;
Temps nécessaire pour l'étudier : 1 semaine
La compilation Angell
Langue : Anglais; **Gain de Mythe :** +3; **Perte de SAN :** -1D2/-1D4; **Multiplicateur de sorts :** 0;
Temps nécessaire pour l'étudier : 4 semaines
Le récit de Johansen
Langue : Mauvais anglais; **Gain de Mythe :** +5; **Perte de SAN :** -1D3/-1D6; **Multiplicateur de sorts :** 0;
Temps nécessaire pour l'étudier : 1 semaine
Description : Nadja Fulani mesure 1,78 m et pèse 69 kg. Elle est d'une beauté stupéfiante, son visage n'étant pas sans rappeler (en plus sombre) celui de la reine égyptienne Nefertiti. Elle porte les cheveux coupés court, naturels, près du crâne. Son corps est encore ferme et athlétique, résultat des années passées à parcourir toutes les terres les plus inhospitalières du globe. Encore aujourd'hui, la cinquantaine bien sonnée, Nadja Fulani peut faire tourner bien des têtes.

Agent Chun-te Wu

D'aussi loin qu'il puisse se souvenir, Chun-te Wu a toujours su qu'un jour il serait "Fed", agent du gouvernement. En 1973, il se vit refuser l'entrée au FBI, lequel était encore essentiellement un "club" de Blancs. Tant pis pour eux. Il obtint un poste à l'IRS où il arriva à l'aube de la révolution informatique, ce qui fit de lui un individu très demandé : il fut le meilleur enquêteur du gouvernement pour ce qui concernait les crimes liés à la finance internationale durant les vingt années qui suivirent. Il fut l'un des fondateurs et des directeurs du *Financial Crimes Enforcement Network* (*FinCEN*, Réseau de lutte contre la criminalité financière), créé en 1990.

Le premier contact de l'agent spécial Wu avec le Mythe de Cthulhu survint lors d'un audit, jamais terminé, de la société New World Industries Inc. NWI était basée dans le paradis fiscal des Bahamas, et sa directrice générale, Thalassa Chandler, déjeunant régulièrement avec le Premier Ministre local, il était impossible d'obtenir d'une cour des Bahamas un mandat permettant une enquête. Après plusieurs mois de recherches, Wu fut contacté par un cadre de NWI qui prétendait que sa société ne se contentait pas de pratiquer la fraude fiscale, blanchir l'argent de la drogue et financer le terrorisme international, comme le soupçonnait l'IRS. Il affirmait détenir la preuve que NWI était dirigée par des païens et des satanistes aux sinistres buts occultes. Dubitatif mais intrigué, Wu se rendit au rendez-vous, juste à temps pour voir "quelque chose" s'emparer de son informateur. Un instant l'homme était devant lui, hurlant, l'instant d'après, son épouvantable assaillant et lui avaient disparu. Peu de temps après, sous la pression du Congrès, ses supérieurs démantelaient l'unité de Wu et affectaient les agents à d'autres tâches.

Après cet échec, démasquer NWI devint l'objectif primordial de Wu. Ce dernier avait peur, à raison, de s'attaquer ouvertement à elle et se contenta d'enquêter illégalement sur ses filiales. L'irrecevabilité des preuves qu'il avait réunies ne faisait qu'ajouter à sa frustration, jusqu'à sa rencontre avec Delta Green. Des agents vinrent trouver Wu au sujet de ce qu'il avait découvert. Ils ne se souciaient pas de légalité des preuves ni de droits civils, ils voulaient juste savoir si ses informations étaient bonnes. Une fois convaincus, ils se rendirent à l'usine de NWI et la firent sauter, avant de revenir le voir pour lui demander s'il avait connaissance d'autres sites susceptibles de subir le même sort. Dès lors, Wu devint un membre dévoué de Delta Green.

Il a une femme, Meo-Lin, et deux filles, Cho (21 ans) et Tara (17 ans), qui vivent avec lui dans la banlieue de Washington D.C.. Craignant pour elles, Wu préfère aider Delta Green sans s'exposer. Il fournit des informations financières sur les objets de ses enquêtes. Avec les ressources de FinCEN à sa disposition, il peut dire qui possède quoi, où, quand et comment cela a été acquis et d'où venait l'argent. Il a reconfiguré le système d'exploitation de FinCEN de façon à ce que ses requêtes ne soient pas enregistrées. Il a également piraté des systèmes gouvernementaux ou de sociétés privées pour y trouver des informations légalement inaccessibles à FinCEN. Il a mis sur pieds un réseau informel à travers le pays, qu'il appelle ses "Équipes de Tigres", des pirates informatiques n'appartenant pas à Delta Green et qui l'aident lors de ses missions de cyber-espionnage. Ces Tigres vont du lycéen anarchiste aux professionnels de l'informatique en passant par les criminels du clavier, aucun n'ayant la moindre idée de ce qu'est Delta Green ou de ses liens avec le paranormal. Wu est persuadé qu'avec assez de temps et de moyens, il n'est pas d'informations que ses équipes et lui ne puissent récupérer, modifier ou détruire, du moment qu'elles peuvent être atteintes par le biais d'internet.

Agent Spécial Chun-te Wu, IRS
Expert en informatique, 47 ans
Affiliation : Sympathisant
Race : Chinoise

FOR	10	CON	14	TAI	12	INT	17	POU	14
DEX	12	APP	13	ÉDU	22	SAN	70	PV	13

Bonus aux dommages : +0
Éducation : Licence d'Informatique, doctorat de Droit, Université de Californie du Sud
Profession : Directeur du service informatique du FinCEN
Compétences : Baratin 42%, Bibliothèque 89%, Comptabilité 92%, Crédit 53%, Droit 87%, Électronique 92%, Informatique 95%, Marchandage 42%, Mythe de Cthulhu 12%, Persuasion 66%, Psychologie 47%
Langues parlées : Anglais 95%, Chinois mandarin 95%
Attaques : Beretta M92 40%, 1D10 points de dommages
Description : Chun-te Wu mesure 1,76 m et pèse 80 kg. Il a les cheveux noirs qui commencent à grisonner et des yeux noirs. Il est tout sauf impénétrable, avec son sourire franc et ouvert et ses yeux qui montrent tous les courants et tourbillons d'émotions qui l'habitent. Il prétend devoir sa bonne santé à ses cigarettes sans filtre.

Greg Mason

Greg Mason avait reçu une formation de cinéaste, pas de chasseur de monstres. Il avait passé plusieurs années dans le Midwest, réalisant des films pour les stations de télévision et des compagnies indépendantes. En 1987, il produisit, à titre privé, un documentaire sur l'organisation criminelle El Rukin, de Chicago et le présenta au festival du cinéma de Sundance. Hollywood ne le remarqua pas mais la DEA oui. Le documentaire était un chef-d'œuvre d'application des techniques de prises de vue secrètes. Mason avait réussi à filmer des personnes et des lieux dont la DEA n'avait jamais pu s'approcher. Il lui fut sur-le-champ proposé un travail comme "agent non spécial consultant en surveillance en milieu urbain". Mason accepta le boulot mais se rendit vite compte qu'être "consultant" l'amenait le plus souvent à rôder sur les toits et les échelles d'incendie dans des quartiers peu fréquentables.

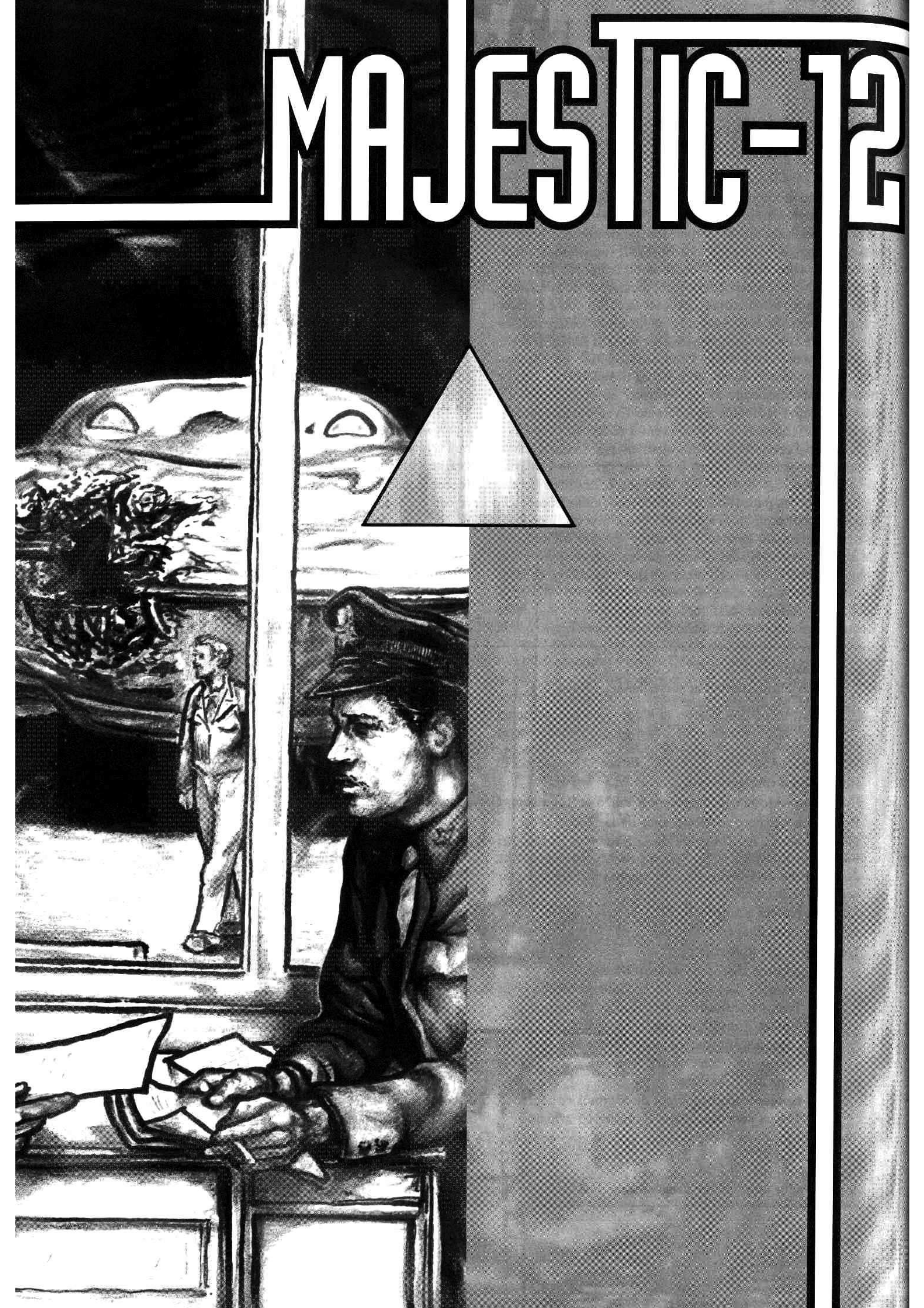
Il remarqua Delta Green bien avant que celle-ci s'avise de son existence. Il arrivait trop souvent que des films de surveillance ou des paperasses de la DEA disparaissent après la fin d'une opération "non standard". Mason soupçonna qu'il existait une organisation indépendante opérant à l'intérieur de la DEA et en un sens, il avait raison. Son chemin croisa celui de Delta Green en 1990, alors que Chicago se trouvait être le théâtre d'une série de meurtres effroyables et inexplicables. Des immigrés asiatiques étaient découverts avec leurs poumons et appareil digestif extirpés de leurs corps par la bouche. Mason filma accidentellement l'une de ces attaques tandis qu'il espionnait un gang des rues thaï. Pour être exact, il obtint l'image d'un homme complètement retourné comme une chaussette par quelque chose qui n'apparaissait pas sur la vidéo. Sa cassette provoqua quelque émoi et très vite un groupe de Fédéraux arriva en ville pour se charger de l'enquête. On ne communiqua pas à Mason les détails de celle-ci mais il lui fut demandé de surveiller les bureaux d'une compagnie d'import-export malaise ayant son siège social à Singapour. Les Fédéraux se révélèrent bien sûr être des agents de Delta Green, les importateurs malais, des Tcho-Tchos et Mason un héros bien improbable, le jour où il fit tomber une énorme statue de Bouddha par une verrière juste sur le grand prêtre tcho-tcho à l'instant où il allait tuer plusieurs agents. Ceux-ci, reconnaissants, lui proposèrent immédiatement de rallier Delta Green.

Sa contribution à l'organisation consista essentiellement en développements de techniques photographiques permettant d'obtenir l'image de certaines entités et en recherches sur l'existence de lentilles légendaires, réputées donner à ceux qui regardent au travers un aperçu de "l'Au-delà". À cette fin, il a réparé un antique appareil, propriété dans les années 30 du célèbre photographe David Niles. Il possède également une collection des meilleurs enregistrements, vidéo et audio, de phénomènes liés au Mythe à travers le monde. Il mène une vie de bohème, fréquentant le milieu musical alternatif de Chicago et se montre un dragueur invétéré. Sa bibliothèque de poésie peu connue et peu diffusée contient le *Azathoth et Autres Horreurs* de Derby et *le Peuple du Monolithe* de Geoffrey.

Greg Mason
Expert en photographie et surveillance, 33 ans
Affiliation : Sympathisant
Race : Caucasienne

FOR	10	CON	13	TAI	12	INT	15	POU	11
DEX	14	APP	18	ÉDU	18	SAN	51	PV	13

Bonus aux dommages : +0
Éducation : Licence de Production Vidéo et Télévision, Université du Nord-Ouest
Profession : Expert en surveillance de la DEA
Compétences : Art (Histoire de la Littérature) 82%, Art (Poésie, écriture et lecture) 62%, Baratin 36%, Bibliothèque 33%, Dissimulation 68%, Écouter 66%, Électricité 41%, Électronique 63%, Esquive 47%, Grimper 59%, Mécanique 38%, Mythe de Cthulhu 9%, Persuasion 36%, Photographie 92%, Discrétion 32%, Sauter 47%, Se cacher 42%, Trouver Objet Caché 53%
Langues parlées : Anglais 90%
Attaques : Aucune
Documents sur le Mythe :
Compilation de vidéos de surveillance
Format : 3 cassettes VHS; **Gain de Mythe :** +2; **Perte de SAN :** -1D2/-1D4; **Multiplicateur de sorts :** 0;
Temps nécessaire pour l'étudier : 6 heures
Azathoth et Autres Horreurs
Langue : Anglais; **Gain de Mythe :** +4; **Perte de SAN :** -1D2/-1D4; **Multiplicateur de sorts :** 0;
Temps nécessaire pour l'étudier : 1 semaine
Le Peuple du Monolithe
Langue : Anglais; **Gain de Mythe :** +3; **Perte de SAN :** -1/-1D3; **Multiplicateur de sorts :** 0;
Temps nécessaire pour l'étudier : 1 semaine
Description : Greg Mason mesure 1,83 m et pèse 80 kg. Il a les yeux marron et les cheveux châtain foncé ondulés coupés à hauteur des épaules, en général noués en queue de cheval. Le chef de la DEA de Chicago la lui a laissé porter parce qu'il est important que Mason "n'ait pas l'air d'un Fed", mais il lui demande par contre d'être bien rasé. Mason porte des lunettes pour corriger son astigmatisme mais il n'est pas spécialement myope. Il a l'air à la fois enfantin et espiègle.


MAJESTIC-12

UNE FOIS EN POSTE, REAGAN DONNA L'ORDRE A MAJESTIC-12 DE FINALISER LES DETAILS DE L'ACCORD ET AINSI FUT FAIT. LE PREMIER TRAITE INTERPLANETAIRE DEVINT DONC UNE REALITE.



Majestic-12

Adam Scott Glancy avec l'aide de Dennis Detwiller John Tynes

En 1947, le 509ème était le seul escadron de bombardiers au monde équipé de bombes nucléaires. Est-il alors surprenant que lorsque les extraterrestres vinrent sur terre, ils aient choisi l'endroit où il était affecté ?

En juillet de cette année-là, le 509ème fut alerté par un shérif local de ce qu'un fermier avait signalé la découverte sur ses terres de l'épave d'une sorte d'avion. Le Major Jesse Marcel, pilote de chasse de la Seconde Guerre mondiale et expert en aéronautique, arriva sur place le lendemain matin 7 juillet à 9 heures avec quelques hommes, s'attendant à y trouver un ballon météo ou un petit avion. Au lieu de ça, il découvrit sur un diamètre de quatre kilomètres des débris métalliques très fins, similaires à du papier d'aluminium, des pièces étranges d'un matériau incroyablement léger, semblable à du bois, et des morceaux plus épais métalliques et couverts de hiéroglyphes. Marcel comprit vite avoir affaire à des morceaux de l'épave d'un vaisseau extraterrestre. Il ramena plusieurs pièces à sa voiture, laissa un homme de garde et revint à sa base.

Ses supérieurs furent mis au courant et tout le monde attendit. Marcel fit passer plusieurs tests aux feuilles de métal. Ce dernier résista aux tenailles, aux entailles et aux coups de marteau pilon comme à la chaleur des chalumeaux. Cette même nuit, on envoya des soldats protéger le terrain de l'accident.

Marcel revint chez lui ce soir-là avec un des débris et le montra à son fils en lui disant que bientôt tout le monde saurait qu'un appareil étranger s'était écrasé. De fait, le lendemain, une fuite signala de façon erronée l'atterrissage d'un *disque volant* qui aurait été capturé. Dans la journée, la nouvelle s'étala en première page des journaux à travers le monde entier.

La soucoupe

Marcel retourna sur place le lendemain avec d'autres soldats, pour rassembler les débris dans un camion. C'est alors qu'un avion de reconnaissance signala qu'un disque argenté avait été vu à trois kilomètres du champ de débris et de la ferme, au-dessus du désert et que des corps étaient visibles à proximité. Un détachement de soldats prit des armes dans le camion et se dirigea vers le disque.

Ils arrivèrent une demi-heure plus tard à hauteur de ce disque qui semblait avoir glissé en rebondissant pendant un moment (d'où le champ de débris) avant de venir s'encastrer dans une dune. L'appareil mesurait une dizaine de mètres de diamètre et tout l'arrière avait explosé (c'était les restes de celui-ci que Marcel et ses hommes avaient découverts près de la ferme). Sa surface était faite du même métal argenté et l'intérieur ressemblait un peu à de la terre tassée ou à de l'argile.

Les corps épars dans le sable étaient petits et de couleur grise, avec d'énormes yeux, une petite bouche et un petit nez, mais sans appareil génital ni de cheveux. On en comptait quatre, dont un encore vivant bien qu'inconscient. Les trois cadavres avaient été la proie des coyotes et des corbeaux. (Ce qui était curieux en soi, car comment les charognards terrestres avaient-ils pu reconnaître ces corps étrangers comme de la nourriture). Les soldats délimitèrent le périmètre et appelèrent Roswell par radio. Il leur fut répondu qu'un deuxième groupe était en route pour les retrouver. Des camions de l'armée arrivèrent peu après, déversant cent cinquante soldats accompagnés de membres du *Central Intelligence Group* qui renvoyèrent Marcel et ses hommes (le CIG était le successeur de l'OSS et disparut à son tour quelques mois après pour laisser place à la CIA).

À propos de ce chapitre

Si vous avez lu l'article sur les Mi-Go dans le premier chapitre de cet ouvrage, vous vous attendez à ce qu'on parle d'eux dans les pages qui viennent (et si vous ne l'avez pas lu, reportez-vous-y avant de continuer celui-ci). Vous n'y trouverez, cependant, pas une seule référence aux Mi-Go si ce n'est à la fin (dans le paragraphe "La vérité", page 84). Les nombreuses informations présentées avant cela montrent ce que Majestic-12 sait des visiteurs extraterrestres, ce qui correspond à pratiquement rien du Mythe de Cthulhu. MJ-12 connaît ce qui concerne les soucoupes volantes, les petits humanoïdes venus d'ailleurs et la technologie antigravité, mais ignore ce qui se rattache à d'étranges créatures fongoïdes qui adoreraient de sombres divinités. Gardez bien cette différence à l'esprit tandis que vous lirez ce chapitre : c'est la vérité telle que la conçoit MJ-12. Le dernier paragraphe détaillera ce qui se cache réellement derrière les créatures avec lesquelles Majestic a conclu un accord.



Roswell.

Marcel et les membres de son équipe furent soumis à deux jours "d'examens" psychologiques, à la fin desquels ils démentirent toute histoire de soucoupe volante et d'extraterrestres. Marcel posa même pour des photographies avec des résidus du ballon sonde météorologique dont l'armée prétendait qu'il avait été confondu avec une soucoupe volante. Dans le même temps, le disque, les débris, les cadavres et le survivant furent escamotés par le CIG. Dans les mois qui suivirent, d'autres en prirent le contrôle.

MJ-12 : Les débuts

Le 24 septembre 1947, le Président Truman donna naissance au Projet d'Études Spéciales Majestic-12, chargé d'enquêter sur l'écrasement du vaisseau étranger et dirigé par une douzaine de personnalités des milieux militaire, scientifique et du renseignement. Le PES Majestic-12 (souvent abrégé en MJ-12) n'était responsable que devant le président et devait contrôler toutes les sources d'informations liées aux investigations du gouvernement des États-Unis dans le domaine des OVNI. Officiellement, MJ-12 était subordonné au *National Security Council*, et tel fut le cas au moins sur le papier, de sorte que le NSC puisse servir de fusible et protéger le président en cas de scandale.

Le disque fut transporté par convoi spécial à Wright Field, Ohio (plus tard rebaptisée Base aérienne Wright Patterson) où se trouvait la Division d'Analyse des Technologies Étrangères de l'Armée de l'air, tandis que les corps et le Grey survivant étaient amenés dans un bâtiment de la réserve de la Commission à l'Énergie Atomique, à Los Alamos, connu sous le nom de YY-II (ou CONGÉLATEUR) et où se trouvait déjà détenus les Profonds et Hybrides de la Division P, de façon à rassembler les experts en xénobiologie du gouvernement. Majestic-12 reçut pour consigne de traiter l'extraterrestre comme un invité du gouvernement, mais un invité non autorisé à partir. Vannevar Bush, de MJ-12, mena les examens des extraterrestres et de leurs artefacts à YY-II alors que les expériences sur leurs vaisseaux étaient dirigées par un autre agent de MJ-12, Detlev Bronk, à Wright Field.

Truman étendit rapidement les attributions de MJ-12 de l'enquête sur les lieux de l'accident et de l'analyse de l'épave à la responsabilité de la prévention d'autres incursions extraterrestres sur le territoire des États-Unis. Le président estima, encouragé en ce sens par le Comité de Pilotage de Majestic-12, que tant que ne seraient pas connues la nature, les capacités et les intentions des extraterrestres ainsi que la manière de gérer ce problème, le public ne devait pas être mis au courant de façon à éviter une panique générale. C'est ainsi que, tout en poursuivant les examens de l'épave et des corps, MJ-12 commença à rechercher d'autres incidents liés à de telles visites et à en couvrir toute trace.

L'équipe de Vannevar Bush

Le Groupe d'Études Spéciales 1 de MJ-12 (ou GES1), sous la direction de Vannevar Bush, avait pour mission d'étudier les formes de vies étrangères découvertes sur le lieu du crash. Les trois cadavres furent autopsiés par des médecins militaires, mais ce qu'ils trouvèrent fut peu concluant. Après quatre jours d'examens, ils ne pouvaient même pas affirmer que ce qu'ils appelaient maintenant des EBE (Entités Biologiques Extraterrestres) venaient bien d'un autre monde. De petits détails (les empreintes digitales, les ongles, l'arrangement des iris ou l'épiglotte) se rapprochaient énormément de la physiologie humaine. Pourtant, pouvait sans problème dire que ces créatures n'étaient pas humaine : lorsque la poitrine et le crâne furent ouverts, un liquide verdâtre à l'odeur épouvantable en coula, dévoilant quelques organes pouvant servir de pompes et c'était à peu près tout, ainsi qu'un organe lisse dans la tête, jugé être le cerveau.

En observant le survivant, on conclut que les extraterrestres étaient photosynthétiques, celui-ci devenant apathique jusqu'à tomber en hibernation après huit heures sans lumière du soleil pour se réveiller quand on amena des lampes solaires dans ses quartiers.

On arriva à une théorie selon laquelle le liquide vert, leur "sang", circulait dans leur épiderme, y récupérant les gaz dont ils avaient besoin, avant d'être ramené à l'intérieur du corps puis de nouveau dans l'épiderme pour y rejeter les déchets physiologiques, d'où leur mauvaise odeur, semblable à celle du carton brûlé.

Un certain nombre de membres du personnel de la base disparurent durant cette période. La sécurité fut renforcée, mais les disparus ne furent jamais retrouvés. Deux soldats,

Que devint le Major Marcel ?

Marcel fut transféré à Washington, D.C., en octobre 1947, moins de quatre mois après l'accident de Roswell et promu au rang de lieutenant colonel en décembre de la même année pour être affecté à un projet militaire consacré aux armements spéciaux. Son équipe étudiait des échantillons d'air venus d'Eurasie pour déterminer s'ils contenaient des retombées nucléaires qui seraient la preuve que l'URSS aurait fait exploser une bombe atomique. C'est à la suite d'un rapport de cette équipe que Truman annonça au pays que les Russes avaient, eux aussi, la bombe. De nombreux chercheurs estimaient que si Marcel avait pu confondre un ballon météo avec un vaisseau extraterrestre (provoquant l'un des plus gros canulars de l'après-guerre), il était pour le moins surprenant de le voir promu si vite à un poste d'une telle importance.

On lui détecta un cancer dans les années 80 et peu avant sa mort, Marcel déclara avoir effectivement découvert un "disque étranger", durant l'été 47, et que le CIG et le gouvernement avaient fait pression pour qu'il change sa version des faits. L'histoire se compliqua encore en 1995 quand des chercheurs en ufologie examinèrent des dossiers concernant Marcel : soit ce dernier avait menti sur sa carrière après l'incident de Roswell (les promotions, Truman, etc.), soit quelqu'un avait modifié son dossier. La question reste posée.



L'un des extraterrestres morts.

un scientifique réputé et tout un laboratoire plein d'animaux se volatilisèrent en une nuit. Lorsque le contact fut établi avec les EBE quelques années plus tard, les médailles des soldats, des plombages et quelques effets personnels furent restitués. À la question "où sont ces hommes ?", les EBE répondirent simplement : "Ils étaient".

Les théories du GES1

La rencontre initiale à ce sujet tourna au vinaigre, trois théories principales s'affrontant par-dessus la table.

La première, qui reçut le meilleur accueil, était celle de Vannevar Bush. Selon elle, ces créatures étaient bien des extraterrestres, toutes les formes de vies dérivant de la chimie organique devaient aboutir à un état similaire (d'où les deux bras, jambes, les mains et pouces, etc.) et ces êtres avaient été semblables à nous à un moment de leur évolution, mais nous étaient maintenant tellement supérieurs qu'il n'y avait plus que des ressemblances mineures. D'après Bush, la photosynthèse liée à la circulation sanguine représentait la principale différence entre eux et nous et il en concluait que les règnes végétaux et animaux n'étaient pas aussi distincts sur leur monde que sur Terre.

La seconde théorie eut son petit succès bien qu'elle fût un peu tirée par les cheveux. Selon elle, ces créatures étaient des humains venus d'un lointain futur grâce à une machine à explorer le temps pour observer ce qu'était leur Antiquité. Le principal argument en sa faveur reposait sur les similitudes physiologiques signalées précédemment et sur le petit nombre de créatures à bord du vaisseau (ainsi que la petit taille de celui-ci), suggérant un voyage court plutôt qu'une traversée de la galaxie. Les chercheurs estimaient que dans ce dernier cas, le vaisseau aurait dû avoir plus de ravitaillement et un équipage plus nombreux.

La troisième théorie fut la moins bien accueillie, mais bien entendu, c'était la bonne. Selon elle, ces créatures étaient bien trop proches des humains pour être de "véritables" extraterrestres et avaient dû être créés par ces derniers pour que le premier contact avec les humains se fasse en douceur, du simple fait des similitudes physiques. Les chercheurs estimaient même que les extraterrestres et leur vaisseau avaient dû être fabriqués tels qu'ils étaient dans le seul but d'obtenir du gouvernement des États-Unis la réaction qu'il avait eue. Tel était effectivement le cas, bien qu'aujourd'hui encore, Majestic-12 n'en soit pas conscient.

Étude biologique et psychologique

On découvrit peu de choses au cours des mois suivants, les recherches biologiques arrivant dans une impasse. Les Greys devenaient petit à petit une quantité connue, les observations continuant sur le survivant. Ses fonctions corporelles furent analysées à l'aide d'un spectrographe à gaz et par des mesures de l'air dans sa chambre étanche. La théorie de la photosynthèse se révéla correcte. Il fut classé comme *Hominid Xenoanthropus*, rapidement abrégé en HX par les gens de MJ-12.

Les interactions entre le Grey et le personnel étaient réduites au minimum. Au cours des rares occasions où il répondit aux questions des chercheurs, ses réponses ne firent qu'ajouter à la confusion. Bien que l'extraterrestre soit

capable de parler très clairement, il semblait avoir du mal, pour dire le moins, à appréhender le concept de pluriel. Lorsqu'on l'interrogeait sur son identité ou son nom, il parlait toujours de lui en disant "nous".

À la question "qui êtes vous?", il répondit "nous sommes". Les chercheurs (dont la plupart pensaient qu'il allait leur révéler les secrets de l'univers pour peu que quelqu'un réussisse à lui poser la bonne question), décidèrent finalement de lui faire passer une série de tests pour mesurer son intelligence. Leur sujet refusant d'écrire, (bien qu'il ait été évident qu'il savait lire l'anglais), ces tests se firent oralement. Le docteur chargé de l'interrogatoire en mathématique se suicida par la suite après avoir griffonné sur le mur avec son propre sang l'équation que l'extraterrestre lui avait fournie comme réponse.

Cette équation, ainsi que les autres réponses du test mathématique, fut responsable de plusieurs autres décès au cours des quarante années qui suivirent. Les mathématiciens qui eurent à noter les réponses ne purent ni les confirmer ni les infirmer, chaque formule semblant correcte. Certaines le paraissaient beaucoup trop tandis que d'autres ne faisaient que suggérer certaines choses quant au fonctionnement du disque. Les réponses mathématiques de l'extraterrestre mirent un désordre incroyable dans la physique et la géométrie, leurs formules ayant suffit à garder la plupart des membres du GES1 occupés pendant près de cinq ans.

La torpeur

Peu après ces tests (qui n'apportèrent rien en ce qui concerne l'estimation de son Q.I.), le Grey entra dans une torpeur dont il fut impossible de le sortir. Son corps devint étonnamment froid et on craignit un moment qu'il ne fût mort, plus aucun signe de vie n'étant perceptible.

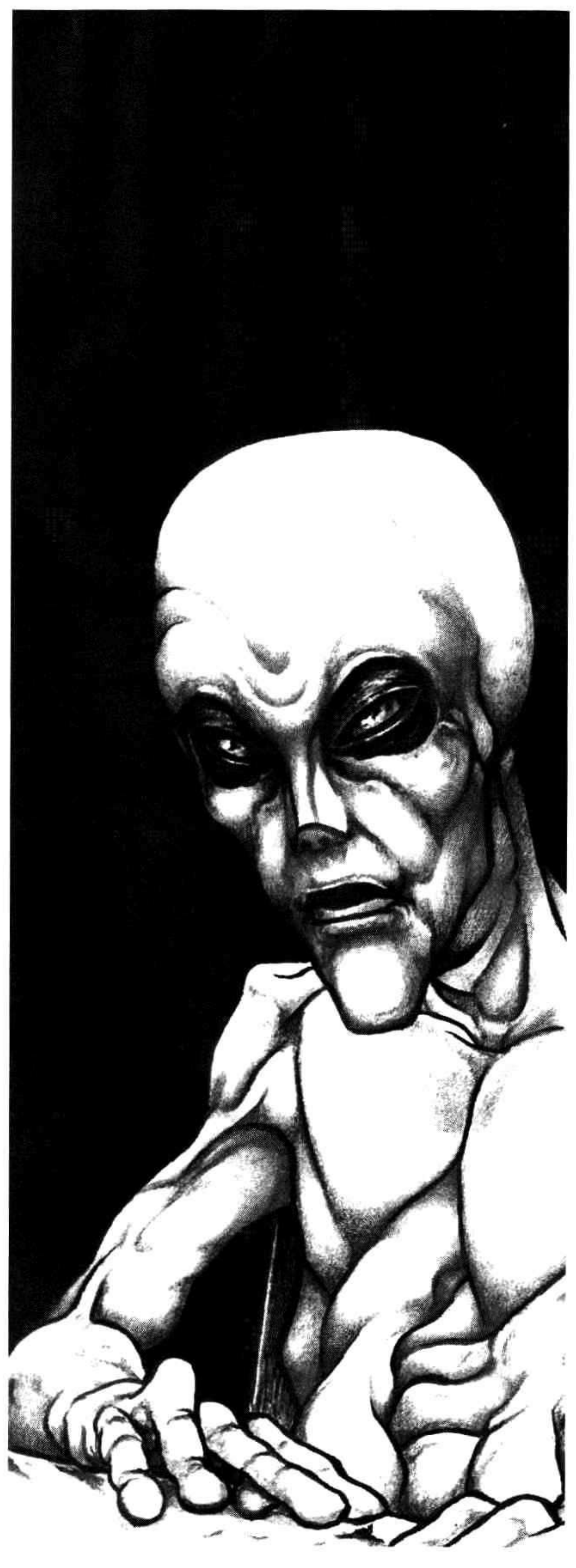
Un petit échantillon de peau montra que toute activité biologique avait cessé, jusqu'au niveau moléculaire. Ce problème fascina le GES1 de MJ-12 pendant des décennies, la créature ne bougeant pas de la pièce où elle était détenue au cours des trente années qui suivirent.

Étude linguistique

Les études se tournèrent alors vers le langage de l'extraterrestre. Les hiéroglyphes couvrant nombre des débris de l'accident furent analysés et comparés aux langages terriens (les archéologues pariant sur le fait que les extraterrestres avaient influé sur les cultures terriennes dans le passé) et on trouva effectivement des ressemblances avec le maya et l'égyptien ancien, plusieurs symboles se révélant synonymes dans les anciennes langues de la Terre et celle des extraterrestres, ce qui fournit une clé pour en déterminer partiellement la structure.

Plusieurs fragments de phrases purent être traduits, mais sans qu'on puisse en déterminer le sens et bien qu'une étude statistique ultérieure indique que cette traduction est bonne (par la fréquence d'apparition de certains symboles par rapport à d'autres), le flou persista quant à la signification du texte.

Certains thèmes prédominaient dans les textes traduits, dont la notion d'éternité et d'après-vie (l'Ankh égyptien était présent, bien que stylisé) ainsi que des symboles représentant les humains et les animaux. Certaines phrases étaient claires,



Il a répondu aux questions et les hommes sont devenus fous.

telles que "nous irons là-bas ensuite (au-dessus)" ou "le(s) Dieu(x) dort (ou dorment)".

Les dernières analyses laissaient supposer que ce langage pouvait n'être qu'une sorte de sabir incapable de remplir les fonctions d'une langue en tant que telle.

Conclusions

À partir des informations recueillies sur le Grey vivant, le GES1 de MJ-12 aboutit durant l'été 1949 à la conclusion (tardive) que les Greys avaient, au cours de leur évolution, développé une mentalité de ruche psychique, dans laquelle toute forme de langage écrit et de conservation des données ne tenait plus que de la nostalgie (tout comme la décoration des appareils aériens), l'échange d'informations se produisant de façon instantanée et totale à travers tous les membres de l'espèce, lesquels ne formaient, pour ainsi dire, qu'un seul esprit dans une multitude de corps. On ne pouvait dire (le Grey n'ayant pas été très clair sur ce point) s'il existait une hiérarchie ou une structure de commandement dans leur culture, quelque chose comme une reine chez les abeilles. Le GES1 de MJ-12 se montra extrêmement intéressé par cette éventualité (tout comme les membres de la CIA), entrevoyant l'utilisation potentielle de celle-ci contre les Greys.

Par la suite, on extrapola les points suivants, en rassemblant des informations obtenues de la créature :

- Δ Les extraterrestres étaient originaires d'un monde de petite taille dans l'amas stellaire M-31, lequel avait été détruit par une catastrophe qui avait consumé leur soleil (ce qui s'est produit n'était pas très clair, mais on trouva des références au fait que l'étoile avait absorbé une autre étoile de plus petite taille). Leur société s'était maintenue durant plus de trois mille ans et leur technologie avait peu évolué dans ce même laps de temps. Le voyage spatial existe d'aussi loin que la mémoire de la ruche s'en souvienne. La technologie aurait été abandonnée dans le passé en raison des effets négatifs sur leur monde, leur culture retournant à un état plus simple.
- Δ Quelques milliers seulement des "Autres" se trouvaient dans leurs "Vaisseaux mondes" lorsque leur étoile a commencé à vaciller. Les "Autres" représentaient une caste ou une espèce d'extraterrestres élevés pour leurs capacités intellectuelles et pour les voyages intersidéraux, et ceux qui avaient été rencontrés sur Terre en faisaient partie. Ils étaient apparemment la seule espèce ayant survécu à la fin de leur société. Deux seulement des cinq Vaisseaux Mondes purent s'échapper, chacun partant dans une direction, l'un vers le centre de la galaxie et l'autre vers sa bordure.

Ces événements se sont produits il y a plus de trois millions d'années et, depuis, les Greys ont voyagé de planète en planète, rassemblant des spécimens génétiques destinés à régénérer leur race. Jusqu'ici, ils ont à peine réussi à se maintenir, conservant la mortalité de leurs enfants à un niveau réduit grâce à l'utilisation calculée d'agents génétiques adéquats. Ces agents étaient difficiles à créer, car il y avait trop de différences entre les Greys et les races des donneurs.

(L'explication du "rassemblement génétique" est sujette à caution. Certains membres du GES1 ont émis l'hypothèse, quelques années plus tard, à la suite des travaux de Watson et Crick sur l'ADN, que les Greys souffrent d'une instabilité de leur ADN nécessitant des rajouts pour subsister ou pour permettre la procréation. On peut imaginer qu'il s'agit d'une obsolescence prévue par les créateurs des Greys, de façon à ce que leur population puisse être contrôlée. D'autres estimèrent que cette histoire était "édulcorée" pour les humains ou comprise complètement de travers par le GES1, à moins qu'elle ne soit totalement fausse.)

Lorsqu'ils découvrirent la Terre, un peu plus de 2500 ans avant notre ère, les Greys furent impressionnés d'y trouver une race presque identique à la leur, génétiquement (compatible à 95%). Ils installèrent leur vaisseau en orbite au-delà de Pluton et commencèrent d'étudier l'Humanité.

Ils n'eurent aucun problème à passer inaperçus jusqu'en 1947, mais à la suite de l'accident (dû à une tornade électrique) et en raison des progrès rapides de l'Humanité, ils ont estimé préférable d'ouvrir des relations diplomatiques avec les humains. L'accident semblait leur avoir forcé la main, les relations devant s'établir dès que ceux demeurés dans le Vaisseau Monde jugeraient les humains "prêts".

En 1954, le GES1 fut rebaptisé Projet DANSEUR et on n'en entendit pratiquement plus parlé pendant trente ans.

L'équipe de Detlev Bronk

Le Groupe d'Études Spéciales 2 de MJ-12 (ou GES2), dirigé par Detlev Bronk entreprit de démonter le vaisseau Grey sur la base aérienne de Wright-Patterson à l'automne 1947 après l'avoir soigneusement examiné (photographies et mesures). Le vaisseau reçut pour nom de code le "Seau".

Cette équipe fit de son mieux pour comprendre la raison d'être et le mode d'emploi de chaque pièce du vaisseau avant de le démonter. Cela prit parfois des années, des équipes complètes cherchant pendant des heures comment allumer une lampe ou ouvrir une porte.

Le "Seau" faisait 10 mètres de diamètre, 3,50 mètres de haut et pesait dans les 6 kg. Un homme pouvait le pousser sans effort pendant des heures et une simple bourrade l'envoyer au loin. Il flottait à environ 45 centimètres du sol en permanence (bien qu'il penchât nettement vers l'arrière, là où il était endommagé). Plusieurs sources de lumière et de son prouvaient que la source d'énergie du vaisseau, quelle qu'elle soit, était encore en état de fonctionner. La surface de la coque (couverte des même feuilles de métal que celles trouvées près de la ferme) était insensible à la friction et impossible à percer (par la suite, au terrain d'expérimentation DOMAINE, Bronk posa un fragment de ce métal à l'endroit où allait exploser une bombe atomique et le retrouva intact).

L'intérieur était de petite taille, étroit et peu adapté aux humains, et les chercheurs s'habituèrent vite à y ramper toute la journée. Les salles semblaient moulées dans une sorte d'argile, soigneusement taillée et modelée de façon ergonomique. Cette "argile" pouvait facilement être enlevée ou cassée, mais elle repoussait pour remplacer la partie manquante. On découvrit qu'il s'agissait d'une forme de vie similaire à une mousse, se reproduisant lorsqu'il apparaissait une imperfection.

On ne trouva ni lit ni sièges à l'intérieur du vaisseau et ce qui semblait être ses "contrôles" ne semblaient rien de

plus qu'une série de marques géométriques sur une plaque posée au centre du dôme en ellipse qu'on allait surnommer la "Cuisine". Le sommet de dôme, ainsi que trois fenêtres triangulaires, pouvaient être rendus transparents en touchant la console centrale. Ces fenêtres, bien que parfaitement transparentes, conservaient leur résistance et ne pouvaient être entaillées ni par des scies ni par des perceuses au diamant.

On découvrit également, de façon accidentelle, que la gravité terrestre (1,0015 G) était maintenue en permanence à l'intérieur du vaisseau, lorsqu'un chariot portant du matériel lourd heurta le "Seau" après avoir glissé le long d'un plan incliné. Le vaisseau (et les gens à l'intérieur) bascula et se renversa. À l'intérieur du vaisseau, lequel flottait maintenant à l'envers, rien ne changea. Les scientifiques restèrent sur leurs pieds, la tête en bas, contemplant à travers le dôme et les fenêtres le sol de béton et des soldats un peu surpris. Plusieurs scientifiques furent cependant blessés en tentant de sortir ou de rentrer dans le vaisseau, passant ainsi d'un champ gravitationnel à un autre.

Le Docteur Courtis

Le Docteur Stephen Courtis, du GES2, était un brillant mathématicien qui se montrait fort intéressé par les marques portées à l'intérieur du vaisseau. Celles-ci semblaient luire par moments ou changer de couleur, en fonction de la présence de personnes à l'intérieur ou de leurs actions. Il finit par comprendre comment manipuler ces marques et, ce faisant, réussit à mettre en route la source d'énergie de l'appareil. Des lampes s'allumèrent, un bruit de moteur ou de générateur se fit entendre, etc. Bien qu'il soit encore incapable de faire se déplacer la nef, Courtis était persuadé que cela était à sa portée.

À mesure que son travail progressait, Courtis s'y investit de plus en plus au point de refuser de collaborer avec le reste de l'équipe. Il était évident qu'il était sur un gros coup, aussi le laissa-t-on faire.

Une de ses principales découvertes fut de déterminer l'origine exacte des étranges effets gravitationnels à l'intérieur du vaisseau. Une série de petites marques, triangles, cercles et carrés (pour leur donner un nom qui puisse convenir) couvrait le plafond de l'appareil, brillant doucement lorsque se produisait un mouvement à l'intérieur du vaisseau et plus fort lorsqu'il se renversa. Il en déduisit qu'ils étaient liés au pouvoir gravitationnel de la nef.

D'autres découvertes suivirent. Courtis enregistra une séquence dans les marques, dont il pensait qu'elle était capable d'ouvrir une sorte de porte à travers l'espace et, peut-être, le temps. Ses résultats étaient époustouflants, mais personne ne savait où il trouvait son inspiration. Deux de ses collègues, les Docteurs Wexler et Malbayam le soupçonnèrent d'être guidé télépathiquement par le vaisseau ou par l'Étranger, d'où ses découvertes. Nul ne put reproduire les résultats du Docteur Courtis et ses théories ne furent jamais vraiment testées.

Le champ gravitationnel, cependant, provoqua sa perte. Le 12 décembre 1949, Courtis inscrivit sur une planche de bois surplombant son atelier une marque complexe, de trente-cinq centimètres de diamètre, alors que celles à l'intérieur du vaisseau ne dépassaient pas les deux ou trois centimètres. Son corps fut retrouvé plus tard la même nuit, étendu juste au-dessous de la marque, apparemment écrasé par quelque force inconnue.

L'examen de la marque et de l'emplacement de sa mort révéla que l'inscription se trouvait à la pointe d'un champ de gravitation de forme conique et d'une intensité énorme, supérieure à 190 G (190 fois la gravité terrestre), faiblement discernable à l'œil nu par les déformations qu'il engendrait. Au moment où il avait terminé l'inscription, le champ s'était activé et l'avait écrasé. Une zone circulaire dans le ciment du sol au-dessous de la marque se révéla enfoncée de deux millimètres. Le poids et la position de la planche étaient restés inchangés.

La planche fut retirée mais continua d'exercer une force dans la direction de la marque. Aucune réaction ne se manifestait (en tout cas dans cette dimension), aussi était-il possible de déplacer la planche. Ce phénomène défia toute tentative de compréhension.

Une série de tests intensifs amena le GES2 à soupçonner qu'il s'agissait d'une fausse courbure de l'espace-temps, générée par une matière ou une énergie indécelable. Des effets de distorsion de la lumière, tels que des brouillages photoélectriques ou magnétiques, se produisaient au voisinage du cône, provoquant (entre autres conséquences) un léger flou à l'intérieur de celui-ci.

La marque portait loin. En la dirigeant vers le haut, on put détruire une sonde radio située à près de vingt-cinq mille mètres d'altitude. Les tests furent vite interrompus, chaque déplacement même faible de la planche pouvant provoquer l'écroulement d'un mur, d'un plafond, etc. Huit personnes

Comment briser l'incassable ?

Une des questions qui se posait au GES2 était de savoir comment le métal qui couvrait le vaisseau, capable de résister à toutes les tentatives pour le couper et même à une explosion nucléaire, avait pu exploser et se répandre en un champ de débris près de Roswell. GES2 n'avait absolument aucune réponse. L'hypothèse la plus probable était que, la nuit de l'accident, l'orage avait provoqué une défaillance des moteurs de laquelle avait résulté l'explosion. Comme on en savait à peine plus sur le moteur que sur le métal, il était possible qu'une défaillance produise la force ou les conditions particulières capables de pulvériser ce métal.

Le GES2 ne put répondre, mais son successeur, le Projet LUMIÈRE ROUGE, le put. En 1972, une tentative de relancer le moteur réussit brièvement. Au bout de quelques instants, cependant, il semble que le moteur ait eu une défaillance et le vaisseau entier fut détruit, quatre chercheurs trouvant la mort dans l'explosion. Les scientifiques avaient fini par trouver une force capable de s'attaquer à ce métal et ils l'avaient involontairement réduit en miettes.


Le Dr Courtis et son ami caché

furent accidentellement tuées durant le bref laps de temps où se poursuivirent les expériences du GES2. La planche est maintenant conservée en sécurité, dans une cave du laboratoire S4 de MJ-12, sur le site de Nellis, un centre d'essais de l'Armée de l'air situé dans le Nevada.

Les Docteurs Wexler et Malbayam

Deux des collègues de Courtis furent chargés d'analyser ses notes et de poursuivre son travail. On escomptait qu'une équipe de deux chercheurs offrirait de meilleures garanties contre toute expérience hasardeuse et le stress psychologique. Ils tentèrent de reproduire les expériences de Courtis sur les marques, mais sans succès. Malbayam émit l'hypothèse que le signe devait être tracé dans un ordre précis pour chaque trait, sous peine d'être totalement inefficace.

L'idée du travail en duo se révéla judicieuse. Le Docteur Malbayam fut victime d'une crise d'hystérie et commença à détruire les notes de Courtis. Puis il s'attaqua à Wexler lorsque ce dernier tenta de s'interposer. Wexler dut lui tirer dessus et le tuer pour sauver sa propre vie.

Tragédie et futilité

Après Courtis, Malbayam et les victimes mortes durant les expériences menées sur la marque gravitationnelle, il y eut de nombreux autres décès et crises de folie dans les rangs du GES2 au cours des années 50 (période où le GES2 fut rebaptisé Projet LUMIÈRE ROUGE). Dès 1960, le Seau et ses secrets avaient provoqué la mort ou l'invalidité de trois douzaines des plus brillants esprits américains. Des contrôles très stricts furent établis, les scientifiques œuvrant sous la surveillance de soldats. Ceux-ci se voyaient offrir l'opportunité de participer au projet à la condition de disparaître (MJ-12 se chargeait de les faire passer pour morts) et de s'installer définitivement dans les bâtiments de LUMIÈRE ROUGE. Ces mesures devinrent de plus en plus strictes et paranoïaques, à mesure que les victimes se succédaient.

Et tout ça pour rien. Les morts de Courtis et Malbayam marquèrent la fin des progrès à Wright-Patterson. Les années passèrent, les scientifiques se perdant dans des questions futiles sans rien découvrir de nouveau. Nul, hormis Courtis, ne fit jamais preuve d'une compréhension particulière du problème et si quelque étrange source avait choisi d'inspirer le savant, elle ne sembla pas vouloir recommencer avec qui que ce soit d'autre.

Les premières actions

Le 30 décembre 1947, MJ-12 donna pour tâche au Projet SIGNE, nouvellement créé dans le cadre de l'Armée de l'air, d'enquêter sur les apparitions d'OVNI et de les dissimuler. Le Projet SIGNE fut la première branche opérationnelle de MJ-12 et examina 243 cas d'apparition d'OVNI ou de contacts, au cours de l'année 1948. D'anciens membres de Delta Green furent transférés définitivement à MJ-12 pour aider à couvrir les cas que le Projet SIGNE ne pouvait expliquer. L'une des missions les plus importantes qu'ils remplirent fut de cacher les détails de la mort du Capitaine Keith

Un agent BLUE TEAM y est jusqu'au cou.



Belmont, de la Garde Nationale aérienne, et de la destruction de son appareil par un OVNI en 1948.

En février 1949, MJ-12 donna naissance au Projet RANCUNE de l'Armée de l'air, pour reprendre les attributions du Projet SIGNE. Ce remplaçant enquêta sur 244 cas de témoignages ou de contacts avec des OVNI, entre 1949 et 1952. Lorsque le 6 décembre 1950, un autre OVNI s'écrasa près de El Indio, au Texas, le Projet RANCUNE avait mis sur pieds une unité spéciale de l'Armée de l'air chargée de la récupération des appareils, dont le nom de code était BLUE TEAM, laquelle se rendit sur place, prit possession des débris et dissimula l'incident.

Enfin, en mars 1952, MJ-12 lança, toujours dans le cadre de l'Armée de l'air, le Projet BLUEBOOK, lequel devait être son ultime campagne de désinformation auprès du public. BLUEBOOK enquêta sur plus de 13000 cas entre 1952 et 1969, avec pour objectif de convaincre le public, une bonne fois pour toutes, qu'il n'existait aucune preuve de l'existence d'extraterrestres, alors que, dans le même temps, les équipes BLUE TEAM poursuivaient leur enquête secrète sur les OVNI et leur collecte d'indices, à charge pour les experts de MJ-12 de les analyser.

Le 8 décembre 1952, le Président Eisenhower apprit l'existence de MJ-12 et sa raison d'être. Une fois installé à la Maison Blanche, on l'emmena voir les débris de l'accident de Roswell, le Seau et les trois cadavres étrangers, ainsi qu'un film représentant le survivant, en léthargie depuis plusieurs années. Confronté à de telles preuves, Eisenhower donna son accord à la poursuite des recherches quant aux intentions, aux capacités et aux plans des extraterrestres, ainsi qu'à celle de la campagne de désinformation pour que le public n'en sache rien. Il accepta également d'accroître le budget de MJ-12, son autorité et ses moyens.

C'est aussi en décembre 1952 que MJ-12 finit par rassembler ses enquêtes dans le domaine des OVNI pour former le Projet AQUARIUS, sous la direction de la *National Security Agency*, à l'époque complètement officieuse. Le secret concernant la NSA était considéré comme si important à ce moment que l'agence n'apparut pas sur le budget top-secret voté par le Congrès, jusqu'en 1957. Le Projet AQUARIUS est toujours en activité aujourd'hui encore. C'est la section la plus active de MJ-12. La branche de l'Armée de l'air chargée de la récupération des débris en cas d'accident d'OVNI (appelée BLUE TEAM) fut réorganisée pour s'appeler Projet POUSSIÈRE LUNAIRE, sa branche opérationnelle portant le nom de code d'Opération MOUCHE BLEUE.

Une puissance croissante

Le 14 juillet 1954, MJ-12 porta à la connaissance du Président Eisenhower le premier coup d'éclat du Projet AQUARIUS. Les stations d'écoutes et d'espionnage électronique de la NSA captaient des signaux bizarres depuis quelque temps. Après neuf mois d'enquêtes, la NSA conclut qu'il s'agissait de fragments de communications intelligentes et systématiques émanant de l'espace. Aucun des fragments repérés ne put être traduit par les meilleurs cryptographes employés par la NSA. L'opinion générale dans l'agence était que ces signaux venaient de la Lune, dirigés vers des sites situés sur Terre et en orbite haute. Cela leur rapporta les félicitations du président et une nouvelle augmentation de budget.

Le 23 novembre 1953, un avion à réaction F-89C Sabre apparut sur les écrans radars de l'Armée de l'air comme "absorbé" par un signal non identifié. Nulle trace du chasseur ou des deux hommes d'équipage ne fut jamais retrouvée. Cet incident, la mort du capitaine Belmont et la disparition de deux soldats au Nouveau-Mexique lors de l'opération de récupération à Roswell, ne faisaient que renforcer la

nécessité du secret. Le fait que l'armée américaine soit incapable de protéger l'espace aérien du pays constituait l'un des secrets les plus sensibles du gouvernement et aucun moyen n'était trop extrême pour le préserver (MJ-12 ne reculait pas devant le meurtre pour éviter toute brèche dans la sécurité). Une infirmière de l'Armée de l'air fut ainsi assassinée au cours de l'opération Roswell pour éviter qu'elle ne raconte ce qu'elle avait accidentellement vu au cours des autopsies des EBE.

Dans le souci de maintenir le secret, même les membres de MJ-12 n'étaient pas à l'abri d'un assassinat. Le 22 mai 1949, le Secrétaire d'État à la Défense James Forrestal, membre de MJ-12, "sauta" de sa fenêtre du seizième étage de l'hôpital de la Marine de Bethesda où il avait été envoyé pour fatigue nerveuse.

Autonomie

Après l'assassinat du Président Kennedy le 22 novembre 1963, MJ-12 décida, pour des raisons de sécurité, de ne pas informer le Président Johnson de son existence. Ses dirigeants avaient conclu qu'ils ne révéleraient leur existence à un nouveau président que lorsqu'ils auraient du nouveau à signaler, que ce soit sur l'analyse des débris, les tentatives de réparer le Seau, l'examen des trois cadavres, les essais de communication avec le survivant ou les signaux venus de l'espace. Si Kennedy s'était montré tout à fait favorable au travail de MJ-12 (au point de proposer l'envoi de fusées habitées vers la Lune pour rechercher la base extraterrestre que l'on soupçonnait être sur la face cachée et d'où provenaient les communications), il était à craindre qu'un nouveau président ne décide, pour une raison ou une autre, de dévoiler la vérité au public, provoquant une panique générale dans le monde entier. Mettre dans la confidence une personne élue, mais imprévisible et incontrôlable, étaient au niveau sécurité tout bonnement trop dangereux. Il était quand même plus difficile de se débarrasser d'un Président que d'un Secrétaire d'État "mentalement instable".

Le 17 décembre 1969, MJ-12 (par l'entremise de l'Armée de l'air) mit fin au Projet BLUEBOOK. Le Projet AQUARIUS poursuivit secrètement ses enquêtes et les dissimulations de phénomènes OVNI, au travers de sa branche active, le Projet POUSSIÈRE LUNAIRE. AQUARIUS enquêta et couvrit des affaires de mutilations de bétail, d'apparitions d'OVNI, d'écrasements possibles, d'enlèvements et de transmissions venues d'outre-espace, mais sans obtenir de résultats concluants.

Les tentatives de faire redémarrer le Seau aboutirent à la destruction de l'appareil et la mort de quatre agents du gouvernement en 1972, dans la Zone 51 de la base de Nellis, au Nevada. Bien qu'il s'agisse là d'un élément nouveau (même si peu utile), MJ-12 choisit de ne pas en informer le Président Nixon. Entre la scandale du Watergate qui démarrait et le retrait du Viêt-nam qui se passait mal, MJ-12 craignait que le président ne se serve de révélations concernant les EBE pour distraire l'opinion de ses propres problèmes politiques.

Contact

Aucun autre développement important n'eut lieu avant 1978, lorsqu'un cryptographe du Projet AQUARIUS réussit à déchiffrer les transmissions extraterrestres captées en 1954. Celles-ci contenaient un message des EBE (ou Greys) se déclarant prêts à entrer en contact dès que nous serions à même de traduire ce message et d'envoyer une réponse, leur indiquant ainsi que nous étions "suffisamment évolués" pour justifier ce contact. La réponse devait prendre la forme d'une transmission laser codée, dirigée vers un point précis sur la Lune et émise sur une fréquence prédéfinie.

Cette transmission conduisit à une rencontre en chair et en os entre MJ-12 et un groupe d'EBE, le 31 octobre 1980, sur la Zone 51. MJ-12 avait une équipe prête à accueillir une soucoupe volante. Lorsque les Greys se matérialisèrent simplement dans la salle de conférence, trois coups de feu furent tirés par des gardes paniqués (il n'y eut aucun blessé) et, pendant quelques instants, le comité d'accueil de MJ-12 craignit d'avoir déclenché involontairement une guerre interplanétaire. L'agent DELTA du NRO Adolph Lepus (superviseur de la sécurité pour cette rencontre) sortit son arme et abattit sur-le-champ les deux gardes à la détente facile. Heureusement, les Greys ne semblaient pas perturbés par l'incident et n'en parlèrent même pas.

(Certains analystes émirent plus tard l'hypothèse que les Greys avaient pu prendre cela pour un salut diplomate, un geste symbolique, allant jusqu'à recommander que des soldats choisis au hasard soient abattus au cours des rencontres suivantes. Cette suggestion fut classée sans suite.)

Le survivant du crash de Roswell était présent lors de la rencontre. Il bougea et parla pour la première fois en trente-trois ans, pour dire "Merci", et partit rejoindre ses compagnons.

L'Accord

La rencontre qui suivit fut probablement l'une des plus importantes de l'histoire des États-Unis. Pour résumer, les Greys expliquèrent avoir besoin de matériel génétique humain (entre autres choses) et souhaiter obtenir l'aide du gouvernement américain pour couvrir leur action, les deux peuples signant un accord de soutien et protection mutuels : les Greys apportant leurs connaissances et les États-Unis les aidant à conserver leur existence secrète.

En gage de bonne volonté, les Greys avaient amené avec eux ce qu'on appela par la suite le "Livre de Cuisine", un gros bouquin relié, fait d'une sorte de cuir très fin, dont les 3 500 pages recelaient les secrets de la génétique humaine. Écrit dans un style très dense, accompagné d'illustrations et formules surprenantes, le Livre fut immédiatement reconnu comme une révélation capitale, en même temps qu'un énorme défi. Quinze ans après, les savants de MJ-12 étaient encore aux prises avec les notions et les possibilités offertes par ce document et ce n'est que récemment (depuis le début des années 90) qu'ils sont entrés dans une phase d'application pratique de celles-ci, et encore uniquement au stade expérimental.

Les Greys offrirent encore autre chose, de quoi stupéfier MJ-12 : un descriptif complet æ *absolument* complet – de toutes les forces armées à travers le monde, depuis les guérilleros de l'Honduras jusqu'aux emplacements de tous les missiles soviétiques, avec une précision impossible à obtenir par des procédés de renseignement conventionnels. Ils promirent, en outre, des mises à jour mensuelles de ce document, voire plus fréquemment si le besoin s'en faisait sentir. Le "Rapport", comme on le baptisa par la suite, fut l'un des principaux instruments de la victoire américaine dans la Guerre Froide à la fin des années 80.

En échange de tout cela, les Greys se verraient autorisés à opérer sur le territoire américain et à "récolter" (enlever) temporairement des citoyens américains à la seule condition qu'aucun mal ne leur soit fait, à mener des expériences dans les domaines de la biologie et de la psychologie, à emprunter l'espace aérien américain et ainsi de suite.

Les dirigeants de MJ-12, effrayés, avaient à prendre là une décision trop énorme pour eux seuls. Une semaine après, tandis que le pays fêtait l'élection de Ronald Reagan, le comité décida qu'il était temps de ramener le chef de l'exécutif dans la course.

L'époque Reagan

Par chance pour MJ-12, le nouveau président avait vu ce qu'il pensait être un OVNI, en 1974, alors qu'il était gouverneur de Californie et il ne fut pas difficile de le convaincre de la possibilité de contact avec une intelligence extraterrestre. Les Greys avaient accepté une nouvelle rencontre en janvier 1981, après l'investiture du président. Entre-temps MJ-12 s'activa pour vérifier l'exactitude du Livre de Cuisine et du Rapport. Tous deux étaient exacts.

Une fois en poste, Reagan donna l'ordre à Majestic-12 de finaliser les détails de l'accord et ainsi fut fait. Le premier traité interplanétaire devint donc une réalité.

Les négociations faillirent capoter, suite à une enquête sur MJ-12 menée par l'ONI. Ce dernier ne voulait, cependant, pas dévoiler l'existence de MJ-12, mais seulement obtenir une part de la manne technologique apportée par les Greys. Une fois mis dans la confidence, l'ONI se tint tranquille.

Pendant que se déroulait la Révolution Reaganienne, MJ-12 comprit que les Greys ne respectaient pas leur part de l'Accord. Les humains récoltés étaient souvent blessés, voire tués, quand on les retrouvait. Des mutilations d'animaux et toute une série de phénomènes étranges se produisirent, tous l'œuvre des Greys, tous allant bien au-delà de ce que MJ-12 avait prévu.

En 1984, l'organisation recontacta les Greys pour demander une nouvelle rencontre afin de discuter de ce problème. Ses interlocuteurs n'avaient toutefois pas un sens très clair des finesses de la diplomatie et des négociations. Ils ne donnèrent aucune explication, se contentant d'affirmer que le gouvernement américain devait continuer de les aider comme il l'avait promis. Les dirigeants de MJ-12 prirent cette déclaration comme une menace et, la gorge serrée, durent l'accepter. L'expérience avait montré que les vaisseaux des Greys étaient invulnérables à toutes les armes connues (y compris l'arme atomique) et MJ-12 se rendit compte que cela ne servirait à rien d'insister.

De toute façon, malgré la mort de citoyens américains et la perte *de facto* de son autorité par le gouvernement, celui-ci y avait énormément gagné. Reagan avait pu utiliser les données militaires contenues dans les Rapports successifs pour obliger les Soviétiques à des concessions (quand votre adversaire en sait plus que vous sur l'état de vos forces, vous êtes battu d'avance). Un bouleversement du Politburo suivit cette révélation de la supériorité américaine (mise sur le compte de techniques avancées dans le domaine des satellites espions et de taupes à l'intérieur même du Politburo) et Gorbatchev fut le premier chef du gouvernement arrivant au pouvoir dans le cadre de la nouvelle *détente* forcée. Le Nouvel Ordre Mondial était arrivé et grâce aux Greys, les États-Unis étaient au sommet de la pyramide. George Bush, élu président en 1988, était déjà au courant de l'existence de MJ-12, depuis son passage à la CIA, et il poursuivit fidèlement la politique de Reagan à son égard (moyens élevés et secret total).

Pendant ce temps, les Greys divulguaient ici et là des bouts de technologie : des systèmes d'armement basés sur l'énergie sonique furent ainsi testés durant la Guerre du Golfe (il est à noter que ce conflit fournit la preuve de l'utilité des données du Rapport, même si pour une raison inconnue, les Greys ne le mirent jamais à jour assez vite pour qu'on puisse capturer Saddam Hussein, en déplacement constant) et les Greys fournirent quelques exemples des possibilités de manipulations génétiques proposées dans le Livre de Cuisine.

L'époque Reagan toucha à sa fin avec la défaite de George Bush en 1992. MJ-12 choisit de ne pas informer le nouveau Président Clinton de son existence ni de la nature de l'Accord, en attendant de nouveaux développements.

Majestic-12 aujourd'hui

Le nom complet de MJ-12 est Projet d'Études Spéciales du Conseil National de Sécurité æ *National Security Council* æ Majestic-12 et il n'y est fait référence en tant que MJ-12 que de façon informelle et jamais dans les documents internes. L'organisation est tellement secrète et compartimentée que seuls ceux qui sont à sa tête comprennent vraiment ce qu'ils protègent. L'essentiel de son personnel est composé d'agents de sécurité chargés de dissimuler les activités des Greys et la complicité du gouvernement, la plus grande partie du personnel restant étant composée de techniciens et scientifiques ayant pour tâche de trouver des applications pratiques aux dons technologiques et scientifiques des Greys. Seul un faible pourcentage d'agents est impliqué dans les négociations, la réception des renseignements et de la technologie des extraterrestres, et par la définition de la politique de MJ-12.

L'élément liant tous les participants de MJ-12 est l'accréditation MAGIC, couvrant tout ce qui se rattache aux contacts entre le gouvernement des États-Unis et les extraterrestres, le plus haut degré de sécurité dans la classification américaine, donnant à son détenteur un statut de "super-utilisateur" dans la communauté du renseignement.

La diplomatie interstellaire dans toute sa splendeur



Les personnes accréditées MAGIC ont droit d'accès à toute information et à toute installation, quelles que soient les organisations auxquelles appartiennent la personne accréditée, l'information ou l'installation. D'anciens membres du cercle intérieur de MJ-12 ont conservé leur accréditation MAGIC et quelques civils très riches et influents l'ont obtenue.

MJ-12 est partout. Son personnel, ses installations, ses dossiers et son budget sont répartis entre la CIA et les diverses branches du Département de la Défense. On ne compte actuellement dans ses rangs que des agents choisis dans le NSC, la CIA, la DIA, la NSA, le NRO, le Commandement Spatial américain, les services de renseignement de l'Armée de l'air, de l'Armée de terre et de la Marine et la Direction de la Sécurité de l'Armée de terre. La CIA a perdu de son influence au fil du temps, la NSA, la DIA et les services militaires empiétant sur son territoire. Le Département de la Défense se taille maintenant la part du lion dans les ressources et le personnel de MJ-12. L'organisation est quand même bien équipée et bien organisée.

À son sommet se trouve le Comité de Pilotage, composé de douze membres actifs des services de renseignements et de l'armée, tous accrédités MAGIC. Ils négocient avec les Greys, perpétuent l'Accord et décident de la politique et de la stratégie de l'organisation. Le Président des États-Unis n'en fait pas partie, et n'est informé que sur décision des membres du Comité. Chacun de ces derniers supervise une activité importante de MJ-12. Ils sont désignés par les noms de code MJ-1 à MJ-12 (c'est pourquoi l'organisation n'utilise jamais cette abréviation à son sujet dans ses notes internes).

Si l'organisation de Majestic-12 a changé au cours du temps, elle se décompose actuellement comme suit :

- **MJ-1 :** Directeur du Projet AQUARIUS, Justin R. Kroft
- **MJ-2 :** Directeur du Projet PLATON, Dr Abner Ringwood
- **MJ-3 :** Directeur du Projet GRENAT, Gavin Ross
- **MJ-4 :** Directeur du Projet SIGMA, Dr Friedreich Lounds
- **MJ-5 :** Directeur du Projet POUSSIÈRE LUNAIRE, Gal Eustis Bell, *US Air Force*
- **MJ-6 :** Directeur du Projet PLUTON, Major Général Kurtis Schenk, *US Air Force*
- **MJ-7 :** Directeur du Projet LUMIÈRE ROUGE, Dr Edward Penn
- **MJ-8 :** Directeur du Projet DANSEUR, Dr Robert Varney
- **MJ-9 :** Directeur du Projet SURVOL, Dr Antony Correlo
- **MJ-10 :** Directeur du Projet ASSISTANT, Gal Thomas Deerhausen, *US Army*
- **MJ-11 :** Directeur du Projet MIROIR, vice-amiral George Gates, Marine
- **MJ-12 :** Directeur du Projet DELPHES, Dr Wayne Harl

Les membres de MJ-12 ne croient pas tous à l'affirmation des Greys selon laquelle ils ne veulent étudier les humains que dans un but scientifique et de "reproduction" et même ceux qui y prêtent foi ne sont pas à l'aise en raison de tout ce qu'elle implique. Le Comité de Pilotage est

partagé sur la question de savoir si MJ-12 doit continuer de respecter l'Accord. La majorité du conseil penche pour l'honorer et récolter les bénéfices de l'alliance avec les Greys, tandis que le reste, minoritaire, attend son heure, quand ils auront la preuve que l'Accord nuit plus à MJ-12 (et incidemment aux États-Unis) qu'il ne lui rapporte. La fracture entre les membres du Comité est un secret bien gardé, même vis-à-vis des membres les plus éminents des divers sous-projets de MJ-12. L'une des conséquences de cette rupture est la mise en place de recherches en vue de développer des armes utilisables contre les Greys si le besoin s'en faisait sentir. Celles-ci ont eu peu de résultats pour l'instant, mais le travail se poursuit sur les Projets EXCALIBUR, GABRIEL, ZEUS et JOSUÉ (voir plus loin).

Nous allons maintenant décrire les douze principaux projets de MJ-12, ainsi que leurs directeurs, leurs allégeances et leurs centres d'intérêt et antipathies.

MJ-1 Projet AQUARIUS

Officiellement organisé dans le cadre de la NSA, le Projet AQUARIUS a sous sa responsabilité tout ce qui touche à l'intérêt du gouvernement en ce qui concerne les extraterrestres. Il gère, coordonne et fournit la logistique et le financement pour les autres projets de MJ-12. Il sert également de bureau du personnel. Un petit groupe d'employés de AQUARIUS passe constamment en revue les dossiers de milliers de militaires, agents de renseignement et scientifiques américains, à la recherche des prochaines recrues appelées à travailler sur les projets de MJ-12. Le service est aussi toujours à l'affût de nouveaux équipements et technologies pouvant aider MJ-12 dans sa tâche, tels que les technologies "furtives" pour les hélicoptères de l'Opération MOUCHE BLEUE et les techniques de contrôle mental de MKULTRA. AQUARIUS enquête sur les antécédents des gens avec le concours de MJ-3, le Projet GRENAT.

Le directeur de MJ-1, Justin Kroft

Justin Kroft est le président du Comité de Pilotage de Majestic-12 et en supervise tous les projets et sous-projets. Il est totalement en faveur de l'Accord, en raison de la richesse et de la puissance qu'il en a retiré. Il possède plusieurs firmes aéronautiques et de haute technologie, pour lesquelles il a détourné quelques babioles technologiques des Greys. Il a aussi (secrètement) profité d'accès à des expériences dans le domaine de la biologie pour améliorer son système immunitaire, prolonger sa vie et autres travaux douteux. Il ne se soucie pas des recherches concernant les armes anti-greys (après tout, il vaut toujours mieux avoir une assurance), mais fera tout pour ne pas les alarmer et risquer de voir annulée la livraison de la prochaine babiole technologique. Il souhaite écarter du Comité le Général Bell (MJ-5) et le Docteur Harl (MJ-12). Harl est proche de la retraite et cet éloignement se fera en douceur, mais Kroft n'aura aucun scrupule à utiliser des moyens plus radicaux en ce qui concerne Bell. À ce sujet, on notera que Gavin Ross (MJ-3) souhaite, lui, voir écarter Justin Kroft, ce dont ce dernier ne s'est pas encore rendu compte.

MJ-2 Projet PLATON

Démarré en 1954 pour établir les relations diplomatiques avec les extraterrestres et (dans l'idéal) limiter leurs incursions en territoire américain, PLATON fait aujourd'hui office de groupe de planification stratégique. Avant 1980, les douze membres du Comité se retrouvaient au COUNTRY CLUB, une installation secrète du Maryland accessible uniquement par voie aérienne, pour réfléchir au scénario d'un hypothétique contact et esquisser d'éventuels traités. Après le contact effectué par le Projet SIGMA en 1978, le Projet PLATON se servit du COUNTRY CLUB pour y mettre au point les détails de l'Accord. Les membres du Comité de Pilotage s'y rencontrent régulièrement pour discuter stratégie et priorités dans la politique de MJ-12. Le seul exemplaire de l'Accord est exposé dans la salle de conférence du Comité, scellé dans une vitrine à l'épreuve des balles et des bombes et protégé par plusieurs kilos de thermite réglés pour exploser en cas d'effraction.

Le directeur de MJ-2, Dr Abner Ringwood

Le Docteur Ringwood brisa le code des Greys, déchiffra leur invitation en 1978 et participa aux négociations qui aboutirent à l'Accord en 1980-81. Il est captivé par les Greys et idéalise leur civilisation "avancée et pacifique". Il est trop passionné par l'idée d'une civilisation extraterrestre supérieure pour analyser de façon critique l'histoire des Greys. Il considère les humains comme "de dangereux primitifs dont la principale activité au cours des deux millions d'années passées a été la guerre entre tribus" et idolâtre les extraterrestres. C'est un misanthrope brillant mais socialement inadapté. Il soutient l'Accord parce que, sans l'admettre jamais, il ne peut s'identifier aux hommes et se sent plus proches des Greys, stériles et sans émotions.

MJ-3 Projet GRENAT

GRENAT est responsable du contrôle et de la disponibilité de toutes les informations et des documents concernant le Projet AQUARIUS, MJ-12 et les liens entre le gouvernement américain et les extraterrestres, ainsi que de la dissimulation des activités de ceux-ci sur Terre. Bref, c'est le service de contre-espionnage et de sécurité de MJ-12. Son atout principal est le succès, demeuré secret, des recherches de la CIA dans le cadre de MKULTRA, dans le domaine du contrôle mental. Dès le milieu des années 70, MKULTRA avait mis au point plusieurs méthodes fiables permettant de créer artificiellement une amnésie sélective, provoquant l'oubli par les personnes présentant un risque pour la sécurité de ce qu'elles savaient de MJ-12 et évitant tous les soucis dus à l'obligation d'arranger des accidents ou des disparitions. Les assassinats, même maquillés en accidents, attirent trop l'attention. Lorsqu'il est malgré tout nécessaire de procéder à une "liquidation avec préjudice grave", GRENAT fait également appel aux ressources de MKULTRA sous la forme d'assassins programmés. Conditionnés au moyen de drogues, hypnoses et impulsions électriques sur les zones adaptées du cerveau, ces "Candidats de Mandchourie" tuent sans avoir conscience de ce qu'ils font. Le sale travail de

GRENAT est fréquemment maquillé en fusillade au hasard d'un tireur cinglé qui termine le plus souvent son carnage en se suicidant. Les agents du Projet GRENAT sont regroupés dans la Section DELTA du *National Reconnaissance Office*.

Les agents de la Section DELTA opèrent en tant qu'employés du NRO. Celui-ci n'ayant aucune existence officielle, ils ont une seconde couverture comme employés de l'Armée de l'air, de la NSA ou de la CIA. NRO DELTA n'est responsable que devant le Projet GRENAT de la NSA, laquelle ne répond qu'au Projet AQUARIUS qui, à son tour, ne rend de compte qu'à MJ-12, qui n'en a à rendre à personne. Les agents de NRO DELTA assurent la sécurité des biens et des informations de GRENAT et de tous ses sous-projets, ainsi que des activités de contre-espionnage et de désinformation. Cambriolage, pose de micros, corruption et chantage forment le quotidien de la section DELTA. La fin, en l'occurrence le secret entourant MJ-12, justifie tous les moyens, y compris le meurtre. Le plus souvent, ces agents ne savent même pas ce qu'ils doivent protéger ou dissimuler, la désinformation existant même entre NRO DELTA et la direction de MJ-12. Leur recrutement s'effectue dans les rangs de la CIA, la NSA, la DIA et les services de renseignement militaires. Les agents DELTA ont à couvrir et à protéger aussi bien le Projet POUSSIÈRE LUNAIRE que les activités des Greys sur Terre. Ils assurent la garde du CONGÉLATEUR à Los Alamos, du COUNTRY CLUB, dans le Maryland, des installations de Majestic sur les bases aériennes de Wright-Patterson, Edwards et Fort Belvoir, du laboratoire S-4 dans la Zone 51 du centre de test de l'Armée de l'air à Nellis et du bâtiment 12 du sous-projet ARC-RÊVE. Ils s'occupent également des campagnes de désinformation à l'encontre des groupes enquêtant sur les OVNI, comme SaucerWatch (voir page 114).

Le directeur de MJ-3, Gavin Ross

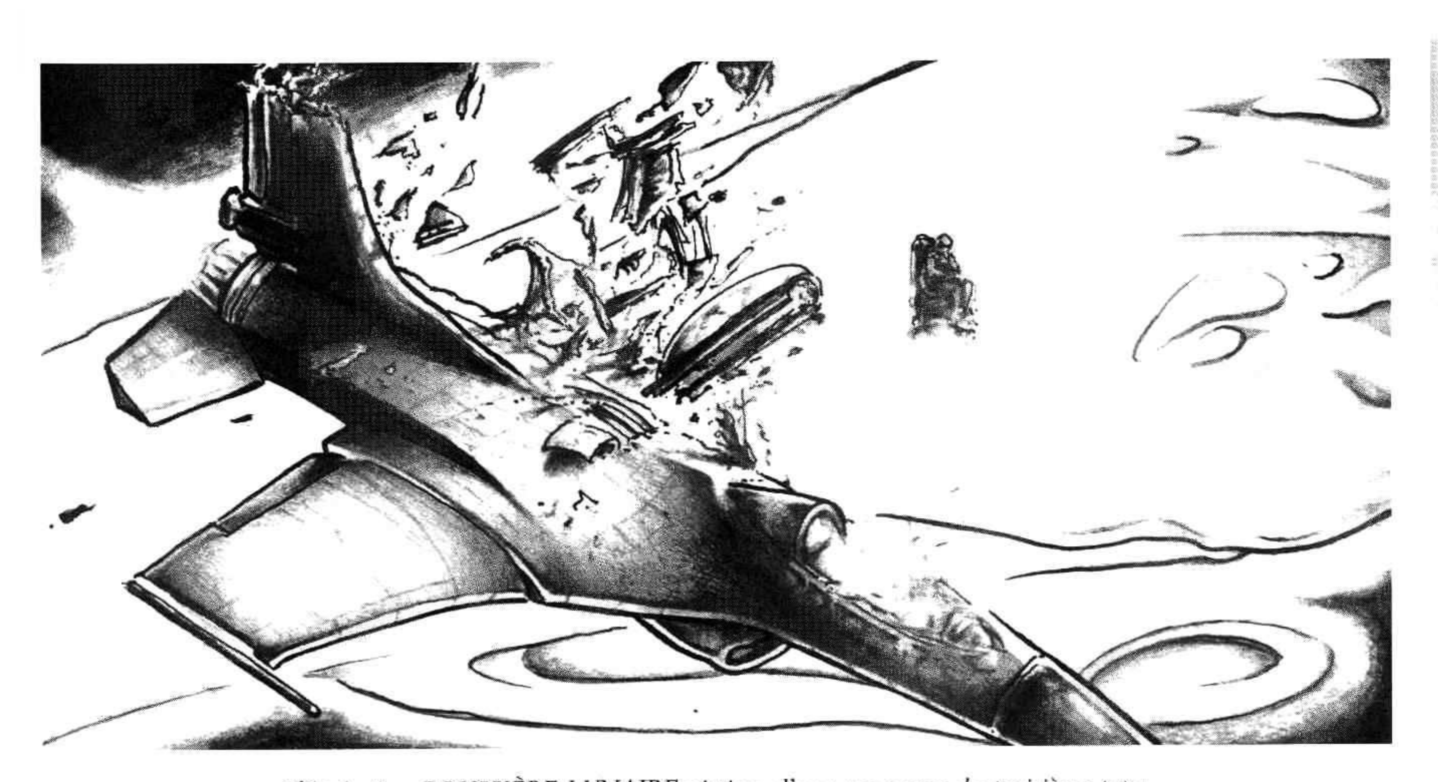
Ross dit être en faveur de l'Accord, parce qu'il estime plus facile d'espionner les Greys tant qu'ils sont des alliés. En réalité, il prête foi aux avertissements du Dr Harl (MJ-12) et croit le Dr Ringwood (MJ-2) cinglé et sous l'influence des Greys. Il sait également que Justin Kroft (MJ-1) et ses séides manipulent Majestic par appât du gain, financier et politique, et compte bien débarrasser le Comité de ces hommes, réorganiser MJ-12 et faire cesser la collaboration avec les Greys. Dans ce but, il compte se servir de Delta Green pour abattre ses ennemis au Comité.

MJ-4 Projet SIGMA

Démarré en 1954 pour établir la communication avec les extraterrestres, SIGMA a rencontré le succès en 1978 lorsque le casseur de code de la NSA Abner Ringwood (actuellement MJ-2) déchiffra les transmissions étrangères et rendit le contact possible, ouvrant ainsi la voie au Projet PLATON. SIGMA maintient les lignes de communications avec les Greys pour le compte du Projet PLATON, ainsi qu'une ligne de secours entre les extraterrestres et le laboratoire S4 sur la Zone 51 et le COUNTRY CLUB.

Le directeur de MJ-4, Dr Friedreich Lounds

Le Docteur Lounds soutient l'Accord parce qu'il doit sa position de directeur du Projet SIGMA à l'influence de Ringwood. Il est à la botte de ce dernier et s'en remet à lui en toutes choses, mais il soutient vraiment l'Accord parce qu'il croit que les Greys vont permettre à l'Humanité d'entrer en contact avec des civilisations interstellaires.



L'Opération POUSSIÈRE LUNAIRE victime d'une rencontre du troisième type.

MJ-5 Projet POUSSIÈRE LUNAIRE

POUSSIÈRE LUNAIRE avait été mis en place pour intercepter, abattre et récupérer tout vaisseau extraterrestre, ses occupants et les preuves de son arrivée. Son précurseur était l'équipe BLUE TEAM de l'Armée de l'air, basée à Wright-Patterson. En 1954, le Projet AQUARIUS affecta définitivement le personnel de BLUE TEAM au Projet POUSSIÈRE LUNAIRE. L'équipe de récupération (nom de code MOUCHE BLEUE) est composée de personnel de l'Armée de l'air et opère en se faisant passer pour une équipe de secours et de récupération militaire. MOUCHE BLEUE a son siège dans les installations de Majestic sur la base de Wright-Patterson, Ohio, au Fort Belvoir, en Virginie et sur la base d'Edwards en Californie. POUSSIÈRE LUNAIRE transmet tout ce qu'elle récupère à MJ-6 (Projet PLUTON) et MJ-8 (Projet DANSEUR). Depuis la signature de l'Accord, les activités de POUSSIÈRE LUNAIRE se sont limitées aux vaisseaux extraterrestres non-greys, qui sont peu nombreux et se manifestent rarement. MOUCHE BLEUE récupère les vaisseaux greys et les preuves de leur existence lorsqu'il arrive, par extraordinaire, que l'un d'eux s'écrase.

Le directeur de MJ-5, Général Eustis Bell, US Air Force

Le Lieutenant Général Bell est l'opposant le plus bruyant à l'Accord. Il estime que MJ-12 devrait cesser tout commerce avec les Greys et leur interdire le territoire des États-Unis. L'idée que ces "petits parasites grisâtres" pourraient bien ne voir en l'Humanité que du matériel à utiliser pour donner naissance à d'autres Greys, le gêne particulièrement. Il a également exprimé ses craintes que les Greys ne tentent de coloniser la Terre et considère que Majestic pourrait, avec l'aide de la technologie obtenue des Greys, leur dicter sa loi. Il est toujours prêt à augmenter le budget de sous-projets tels que EXCALIBUR, GABRIEL, ZEUS (dépendants de MJ-6) ou JOSUÉ (dépendant de MJ-8) qui développent des armes utilisables contre les Greys.

MJ-6 Projet PLUTON

MJ-6 est dirigé conjointement par la Division Technologie Étrangère de l'Armée de l'air (basée à Wright-Patterson), le Centre de Soutien du Renseignement de la Marine, le bureau de Recherches et Ingénierie de la NSA et le directoire des sciences et technologies de la CIA. PLUTON a pour charge d'évaluer toute information se rapportant à une technologie avancée dérivée de débris récupérés sur le lieu d'un crash. Ses archives sont centralisées au COUNTRY CLUB, dans le Maryland. Les principales installations de PLUTON, accessibles uniquement aux gens de Majestic, sont situées dans le laboratoire S-4, sur la Zone 51 du centre de test de l'Armée de l'air de Nellis. Les recherches de PLUTON y sont camouflées en travaux sur l'Initiative de Défense Stratégique.

PLUTON a commencé à explorer des domaines qui, hier encore, relevaient de la science-fiction : réacteur antimatière fonctionnel, systèmes de propulsion par usage de forces gravitationnelles, matériaux absorbant les signaux radars, nanotechnologie permettant de réparer des systèmes endommagés (organiques ou technologiques), ordinateurs à matrice cristal capables de passer le test de conscience de Turing, techniques de terraformation, médicaments antiviraux et vaccins pour le cancer. Lorsque les Greys tiendront leur promesse de donner un système de propulsion plus rapide que la lumière, les États-Unis se retrouveront en position de puissance interplanétaire, voire interstellaire, et ce grâce à PLUTON.

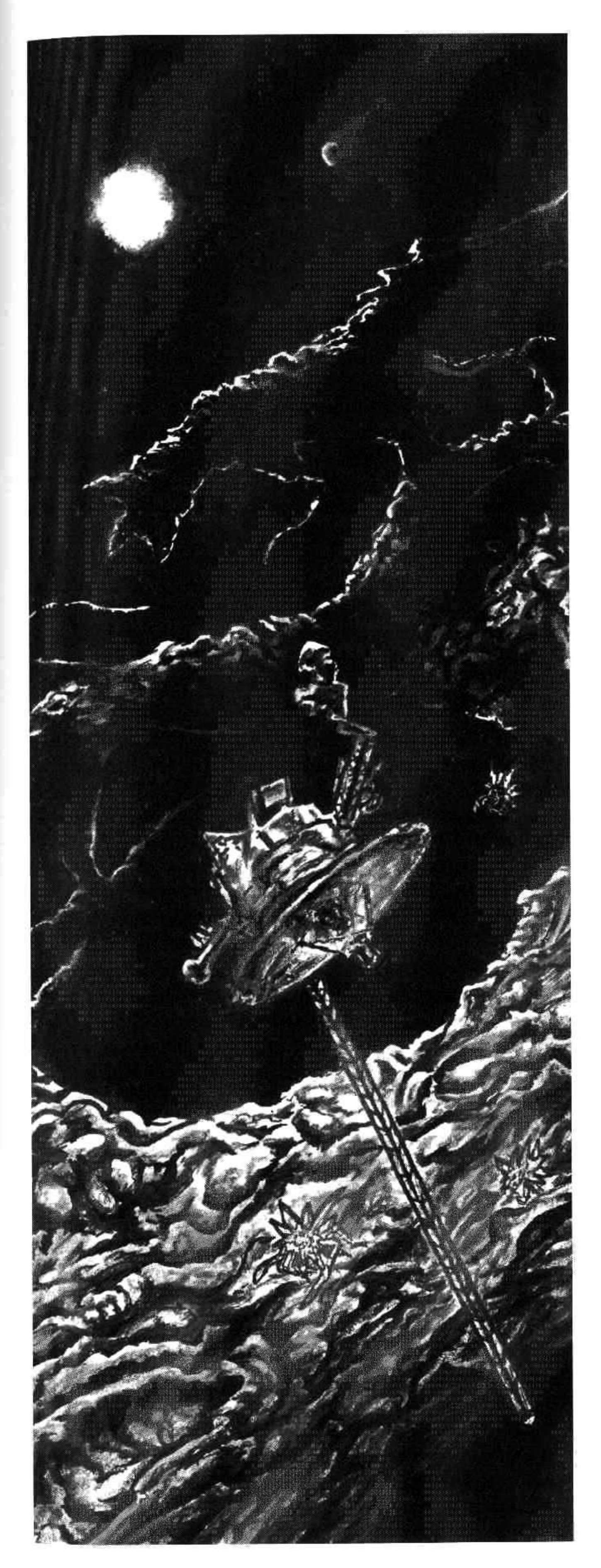
Nombre de sous-projets du Projet PLUTON se concentrent sur le développement de systèmes d'armes efficaces contre les Greys. Le sous-projet EXCALIBUR est un ensemble de missiles à têtes nucléaires prévus pour servir contre une force d'invasion extraterrestre. GABRIEL est chargé de mener des recherches sur des armes soniques à basse fréquence pouvant servir contre les Greys. Les analyses menées sur les débris du vaisseau de Roswell ont amené à supposer qu'une vibration harmonique pouvait être efficace contre un vaisseau étranger. GABRIEL fut abandonné en 1966 puis réactivé en 1981 et des prototypes furent testés clandestinement durant la Guerre du Golfe. Le sous-projet ZEUS développe des lasers rayons X à haute énergie et des armes à faisceau de particules pour une utilisation dans l'espace. Les technologies issues des révélations des Greys, dans le domaine des sources d'énergie, ont fait progresser de manière significative les sous-projets GABRIEL et ZEUS.

Le directeur de MJ-6, Major Général Kurtis Schenk, US Air Force

Le Major Général Schenk est parfaitement conscient du fait que MJ-12 aide à la dissimulation des expériences pratiquées par les Greys sur les citoyens américains, mais il pense que les militaires n'auraient pas été capables de les en empêcher, même avec un effort national derrière eux. Par conséquent, autant que MJ-12 en retire quelque chose. Il estime donc que l'Accord est ce que son pays pouvait espérer de mieux dans l'affaire et que le devoir de MJ-12 est de le suivre à la lettre. Quelques citoyens y seront bien sacrifiés mais, grâce à la technologie apportée par les Greys, l'Amérique restera *la* grande puissance mondiale. Pour Schenk, le besoin de tous est largement plus important que le confort de quelques-uns et il soutiendra MJ-12 jusqu'au bout.

MJ-7 Projet LUMIÈRE ROUGE

Mis en place en 1947 pour remettre le Seau en état et de le faire voler, LUMIÈRE ROUGE avait changé d'orientation dès 1954, se tournant vers l'application de la technologie extraterrestre dans les recherches aéronautiques terriennes. L'analyse du Seau se poursuivit durant les années 50, sur la base de Wright-Patterson dans l'Ohio. En 1961, la soucoupe fut transférée au centre d'essai de Nellis, dans le Nevada, et plus particulièrement à la section top-secret nommée Zone 51 (et surnommée Contrées du Rêve, Boulot de merde ou encore le Ranch). La Zone 51, qui s'étendait sur plus de 360 kilomètres carrés de désert près du lit asséché du Lac Groom, servait de base pour les vols d'essais des U-2 et SR-71 de la CIA, pour les développements par l'Armée de l'air des avions furtifs F-117 et B-2 et, aujourd'hui, l'appareil de surveillance suborbital RS-91. Le laboratoire S-4 est le bâtiment, accessible uniquement aux détenteurs de l'accréditation MAGIC, où les technologies étrangères sont appliquées à des utilisations bien terrestres. On a essayé à plusieurs reprises de réparer et de mettre en marche le réacteur d'antimatière et le système



Dommage que la caméra de Voyager soit tombée en panne

de propulsion antigravitique du Seau. Une tentative de redémarrage du réacteur antimatière en 1972 aboutit à la destruction du Seau et à la mort des quatre personnes participant à la procédure. Il fallut fermer la Zone 51 jusqu'en 73, le temps de nettoyer et de réparer les dégâts. Depuis la signature de l'Accord, LUMIÈRE ROUGE a reçu l'assistance des Greys dans le domaine technologique et a travaillé sur plusieurs modèles fonctionnels de réacteur antimatière ainsi que sur une douzaine d'avions furtifs à générateur antigravité. Pour l'heure, aucun de ces projets n'a atteint un stade proche de la production en série.

Le directeur de MJ-7, Docteur Edward Penn

Si le Docteur Penn est favorable au maintien de l'Accord, c'est pour que LUMIÈRE ROUGE continue de progresser. Penn est devenu dépendant, psychologiquement, de l'assistance des Greys à son projet. Il est si absorbé par son travail qu'il a du mal à voir, au-delà de ses murs, les effets de l'Accord sur le reste du monde. Il rêve d'aboutir à la mise au point d'une technologie de voyage plus rapide que la lumière, ce qui permettrait aux hommes de prendre leur place au milieu des étoiles.

MJ-8 Projet DANSEUR

DANSEUR s'occupe d'analyser la biologie des extraterrestres. L'essentiel des connaissances dans le domaine de la xénobiologie provient de la prise de contrôle par MJ-12 des installations de la Marine contenant les hybrides de Profonds d'Innsmouth, en Arizona. Ceux-ci furent transférés dans une autre installation appelée YY-II ou CONGÉLATEUR, située dans les terrains de la Commission à l'Énergie Atomique à Los Alamos, au Nouveau-Mexique, en compagnie des Greys, les trois morts et le survivant. Les cadavres et d'autres spécimens de xénobiologie obtenus au fil des années par le Projet POUSSIÈRE LUNAIRE y demeurèrent avec les hybrides et les Profonds encore vivants (tous en catatonie depuis des décennies en raison de leur éloignement de l'océan), pratiquement oubliés. Le Projet DANSEUR (précédemment connu sous le nom des Groupes d'Études Spéciales 1) s'intéresse surtout à l'étude des similitudes génétiques entre les Greys et les humains, dans l'espoir de comprendre l'intérêt des Greys pour le système reproducteur humain, probablement la partie la moins connue de leurs activités sur Terre.

Le Projet JOSUÉ, mis en place sous la direction de DANSEUR est le projet le plus récent consacré aux armes anti-extraterrestres, développant des bactéries génétiquement modifiée, des agents viraux et des toxines chimiques qui doivent se révéler mortels pour les Greys, mais inoffensifs pour les formes de vie terrestres. JOSUÉ n'a eu jusqu'à présent que des succès relatifs, en raison de l'impossibilité de tester les agents biochimiques sur de vrais Greys.

Le directeur de MJ-8, Docteur Robert Varney

Le Docteur Varney soutient, dans l'ensemble, l'Accord. Le Projet DANSEUR n'a, cependant, pas obtenu de cadavre récent de Greys depuis près de vingt ans et n'a jamais pu disposer d'un spécimen vivant pour ses expériences. Ses recherches dans le domaine des armes biochimiques xénocides et de la

reproduction des Greys en sont donc restées au stade de la théorie. Pour y remédier, il souhaiterait que POUSSIÈRE LUNAIRE puisse lui procurer secrètement un Grey vivant pour ses laboratoires.

MJ-9 Projet SURVOL

MJ-9 a la responsabilité de la reconnaissance à longue portée, hors de l'atmosphère terrestre et de la détection outre-espace. Alors que POUSSIÈRE LUNAIRE ausculte l'atmosphère et l'espace proche pour y repérer les vaisseaux extraterrestres en approche ou en partance afin de les suivre et de les intercepter, SURVOL se concentre sur la surveillance du système solaire pour déterminer si les Greys y ont installé une base. L'idée qu'il puisse y en avoir une souterraine sur la face cachée de la Lune est une source d'inquiétude sérieuse, mais une autre semble se trouver sur Mars, dans la zone appelée Cydonia, là où se trouve le fameux "visage" à la surface de la planète. SURVOL rassemble des milliers d'images renvoyées vers la Terre par les sondes de la NASA et analyse des heures d'écoute de l'espace par radiotélescope dans le but d'y découvrir des preuves d'activité étrangère.

Le directeur de MJ-9, Docteur Antony Correlo

Le Docteur Antony Correlo a rejoint le Comité de Pilotage grâce aux manœuvres de Justin Kroft (MJ-1). Tous deux ont bénéficié de la coopération avec les Greys et ne souhaitent pas que soit perturbé l'arrangement entre ceux-ci et MJ-12. Pour satisfaire Kroft et ne pas alarmer les autres membres du Comité, Correlo a sous-estimé le nombre d'apparitions d'OVNI au cours des trois dernières années. Il a conservé pour lui les avis de plusieurs experts analystes de SURVOL afin de ne pas dévoiler qu'il a eu bien plus d'activité extraterrestre dans le système solaire que ce qu'affirment les Greys.

MJ-10 Projet ASSISTANT

Le Projet ASSISTANT est responsable des rencontres avec les forces militaires et les services de renseignement des nations de l'OTAN ou alliées des États-Unis en vue de coordonner leurs efforts concernant les phénomènes OVNI. À ce titre, il maintient des liens avec d'autres agences gouvernementales de recherches sur les OVNI, telles que le *Groupe d'Études des Phénomènes Aérospatiaux Non identifiés* français (le GEPAN) ou l'unité de réflexion sur les OVNI basée à Rudloe Manor, dans le Wiltshire anglais. Dans la pratique, cela consiste à espionner ces groupements. Pour cela, ASSISTANT n'a pas recours aux moyens d'espionnage de MJ-12. Il préfère obtenir ses informations de sources régulières dans le monde du renseignement américain. Les informations concernant les Greys, l'Accord ou même l'existence de MJ-12 n'ont jamais été divulguées à une puissance étrangère, amie ou ennemie.

Le directeur de MJ-10, Lieutenant Général Thomas Deerhausen, Armée US

Le Lt. Gén. Deerhausen est favorable au maintien de l'Accord parce qu'il en tire des bénéfices similaires à ceux de Justin Kroft (MJ-1). Sa fortune personnelle a été décuplée depuis qu'il a accès aux secrets du Comité de Pilotage de MJ-12. Bien que les autres membres du Comité n'en aient jamais eu connaissance, Deerhausen et Kroft ont fabriqué de fausses preuves incriminant le précédent directeur de MJ-10 et l'ont fait éliminer par des agents de NRO DELTA comme étant un risque pour la sécurité.

MJ-11 Projet MIROIR

MIROIR s'occupait à l'origine des liaisons avec les autorités militaires et de renseignement des pays communistes et ex-communistes, pour établir des relations de confiance en ce qui concernait les phénomènes OVNI. Comme dans le cas de l'OTAN et des nations alliées, cette "confiance" était à sens unique, MJ-12 n'ayant rien divulgué au sujet de l'Accord et des Greys. Le personnel de MIROIR (tout comme celui de ASSISTANT) a pour tâche de savoir ce que les autres pays savent des Greys et si l'un d'eux a passé un pacte avec ces derniers. Les nations en question n'étant pas des alliés des États-Unis, MIROIR n'a pas à s'embarrasser de tact à leur égard.

Le directeur de MJ-11, vice-Amiral George Gates, Marine des états-Unis

Le vice-Amiral Gates est favorable au maintien de l'Accord de façon à ce que les États-Unis restent en tête technologiquement et militairement par rapport au bloc sino-soviétique, dont les arsenaux nucléaires sont estimés plus menaçants vis-à-vis de son pays que les activités des Greys.

MJ-12 Projet DELPHES

DELPHES se charge de compiler les rapports rassemblés par les autres projets de MJ-12, ainsi que par ses sources dans les milieux militaires, du renseignement, journalistiques ou universitaires, de façon à produire un état des lieux à jour et des études de prospective. Le personnel de DELPHES utilise d'énormes bases de données, isolées au COUNTRY CLUB, et déroule divers scénarios "d'invasions extraterrestres" dans ses ordinateurs, pour voir comment pourrait tourner une confrontation armée avec les Greys. D'autres scénarios tentent de déterminer comment le grand public réagirait à l'annonce de l'existence des Greys et de l'Accord. Par le biais du sous-projet ARCHINT (*Archeological Intelligence*), DELPHES étudie d'anciennes civilisations terriennes en quête de preuves de contacts avec des extraterrestres. DELPHES ne lance pas d'expédition archéologique, mais se contente de rassembler des données obtenues à travers le monde.

Le directeur de MJ-12, Docteur Wayne Harl

Le Docteur Harl est opposé à l'Accord en raison des simulations informatiques de DELPHES qui ont montré un accroissement progressif de l'influence des Greys sur Terre. De plus, ses analyses de données de MJ-12 l'ont amené à penser que les Greys ont bien plus d'activité sur Terre que ce qui leur a été attribué. Harl est inquiet à l'idée que les

Greys ont peut-être manipulé l'histoire de l'Humanité depuis des milliers, voire des millions d'années et croit qu'ils ont un programme secret visant à la colonisation de la Terre et qu'ils nous ont guidés dans notre développement dans quelque sinistre but inconnu. Il insiste sur le fait qu'à moins que l'Accord ne soit abandonné, ce n'est qu'une question de temps avant que l'homme ne soit plus le maître de la Terre.

Les sous-projets de MJ-12

Voici des exemples des sous-projets menés par MJ-12, en particulier ceux liés au Livre de Cuisine. Tous sont sous la direction du Projet PLUTON. Le Gardien pourra en développer d'autres s'il le souhaite.

Sous-projet ARC RÊVE

ARC RÊVE est une équipe rassemblée en 1981 pour étudier le Livre de Cuisine et approfondir les éléments de génétique fournis par les Greys. Le Livre représente environ 3 500 pages (faites d'un matériau étrange semblable à du cuir très fin), écrites en anglais et traitant de manipulation et de contrôle de la biologie terrienne. L'original est gardé soigneusement sous clé par le Projet PLATON. Le texte a été transféré sur support informatique et plusieurs copies imprimées sont conservées sous forme de cinq classeurs chacune. Il n'existe que quatre copies à un moment donné.

ARC RÊVE est hébergé dans une installation souterraine située au nord de Cooper, Montana, appelée Installation-12. Il s'agit de l'une des vingt-quatre installations de recherches biologiques abritées des radiations disséminées à travers les États-Unis.

ARC RÊVE est un programme destiné à assimiler et exploiter les informations du Livre de Cuisine. Il supervise les sous-projets REBOND, CATALYSEUR, CŒUR et RECUL. CATALYSEUR et CŒUR sont également logés dans l'Installation-12, tandis que les deux autres sont situés ailleurs.

Sous-projet REBOND

REBOND démarra en 1988 dans l'installation YY-II. Il s'agit d'un projet visant à exploiter les avantages de ce que l'on connaît de l'anatomie non-humaine (c'est-à-dire extraterrestre) pour créer une nouvelle race de soldats "purs" qui ne seraient rien de plus que des machines à tuer programmables. La théorie suppose qu'en greffant des avantages génétiques extraterrestres sur des humains, on améliorera ceux-ci pour les rendre résistants aux radiations, aux toxines et aux agents biologiques.

Pour le moment, REBOND n'a pas obtenu beaucoup de succès et les premiers tests de mélange de gènes humains et étrangers n'entraînèrent que des catastrophes. Justin Kroft (MJ-1) maintient quand même le projet en activité, espérant bien être l'un des premiers bénéficiaires de ses recherches.

Sous-projet CATALYSEUR

CATALYSEUR a été créé en 1985 après une étude intensive du Livre de Cuisine, pour produire des clones humains déjà adultes grâce à des procédés décrits dans le Livre. Ce fut très facilement fait et bien qu'aucun des clones n'ait jamais été éveillé, on considère que ce fut un succès. Dès 1987, les techniques de remplacement de membres, de greffe de tissu nerveux ainsi que des transplantations complètes d'organes furent améliorées grâce à l'emploi de corps clonés. Les connaissances nécessaires à ces techniques sont divulguées petit à petit dans la communauté scientifique mondiale.

CATALYSEUR est passé aux modifications de sujets "réels" volontaires, fournis par MOUCHE BLEUE et NRO DELTA. Ces améliorations comprennent des réactions accélérées, une force accrue, la nyctalopie, un odorat développé, des organes supplémentaires et une amélioration des fonctions protectrices du corps. Il n'y a qu'une poignée de sujets en service actif à un moment donné, car ces "améliorations" ont tendance à être instables et à provoquer des problèmes physiologiques. Le travail continue, dans le cadre du sous-projet RECUL.

Sous-projet CŒUR

CŒUR a été mis en place en 1986 pour exploiter les aspects non-humains du Livre de Cuisine, faire des recherches en microbiologie, en expérimentation animale, etc.

On modifia et clona des animaux, mais ces recherches furent vite abandonnées, Justin Kroft les considérant comme une perte de temps. Soucieux de trouver des applications à l'homme, Kroft poussa à l'expérimentation humaine. Comme dans le cas de CATALYSEUR, les informations obtenues sont petit à petit portées à la connaissance du public.

On continue dans la direction de la microbiologie. CŒUR a découvert quelques-uns des outils favoris de MJ-12, tels que des microbes adaptés à une population spécifique, des produits chimiques permettant d'effacer la mémoire (améliorant énormément les travaux de MKULTRA), des "carbones" cérébraux (une matière biologique qui reproduit un cerveau placé à l'intérieur de celle-ci et que l'on peut ensuite "lire" ou utiliser pour faire des doubles de quelqu'un), entre autres découvertes aux limites de la science.

Sous-projet RECUL

RECUL mène l'étude sur le terrain des membres de MOUCHE BLEUE et NRO DELTA dont la physiologie a été modifiée, et ce depuis un peu moins de deux ans. Il conserve des dossiers médicaux complets et précis sur chaque cobaye, lesquels ne sont pas mis en service actif plus de quelques semaines à la suite. RECUL dispose d'archives centralisées, hébergées par CATALYSEUR dans l'Installation-12, mais ses équipes sont disséminées à travers tout le pays, les groupes de contrôle se relayant auprès de chaque groupe de cobayes.

RECUL est particulièrement soucieux de l'intérêt que les Greys pourraient porter à ses sujets. On a détecté et surmonté plusieurs "pièges" dans le Livre de Cuisine, des cas de données incorrectes entraînant des blocages de certains organes pouvant se révéler fatals, des cas de folie ou de crises biologiques graves. On suppose que ces erreurs ont été placées là à dessein pour tester les humains. La plupart

des gens de CATALYSEUR pensent que le Livre est un test de Q.I. et que les Greys mesurent le temps mis par les humains pour le comprendre.

Renseignements actuels

Voici ce que Majestic croit être vrai au sujet de la présence des extraterrestres sur Terre. Les Greys sont des spécimens d'une forme de vie à base de carbone, de forme vaguement anthropoïde, de petite taille (1,20 mètre en moyenne), chétifs, dépourvus de poils, avec de grands yeux noirs ovales, un petit nez, une bouche aux lèvres fines, des oreilles en retrait et un crâne développé. Leurs mains ont des paumes de petite taille, quatre longs doigts, l'auriculaire étant le plus long, et un pouce. Leurs bras sont plus longs que ceux des humains, mais leur anatomie est identique. Ils n'ont pas d'organes reproducteurs externes et les examens internes n'ont pas permis d'en découvrir. De même, leur système digestif semble s'être atrophié, comme l'a fait notre appendice. Ils ont une voix forte, à la prononciation quasi mécanique, et toutes ont la même tonalité. Ils semblent posséder une mentalité de ruche, à moins qu'ils ne maintiennent un contact télépathique constant entre eux; pourtant ils ne paraissent pas savoir ce qu'est la télépathie lorsqu'on leur pose la question. Leur peau est dépourvu de poils, comme celle d'un bébé, et les pores minuscules à sa surface s'ouvrent et se ferment dans le cadre du processus de photosynthèse qui leur permet de vivre. Ils se déplacent rapidement, un peu comme des lézards, et agissent souvent à l'unisson d'une manière déconcertante. Pour l'essentiel, leur anatomie est très similaire à celle des humains, à un point étonnant, jusque dans la forme et les articulations des os.

Les Greys prétendent venir d'une étoile morte située près de Zeta Reticula III, dans l'amas stellaire M-31. Ils ne sont pas une race en tant que telle, mais le résultat d'expériences génétiques qui les a conçus de façon à ce qu'ils puissent vivre et travailler dans l'espace. Lorsque leur système solaire fut détruit par une supernova, eux seuls (dans l'espace à ce moment-là) survécurent, devenant une race sans foyer, chaque vaisseau-monde voyageant entre les étoiles pendant des millénaires. En dehors de l'intérêt scientifique et anthropologique qu'ils portent aux humains, les Greys ont désespérément besoin d'une chose qui leur manque terriblement : du matériel génétique. Comme ils ne se reproduisent que par clonage et comme leurs créateurs avaient prévu des barrières génétiques les empêchant de créer des clones viables, les Greys ont besoin d'acquérir les gènes nécessaires à un clonage réussi de nouveaux membres de leur race. Un matériel génétique compatible avec le leur est très difficile à trouver et impossible à synthétiser à partir de matériaux non organiques. Les Greys ont admis avoir enlevé des humains et mutilé des animaux, mais ont déclaré avoir procédé ainsi pour déterminer si l'ADN humain pouvait servir à leur reproduction. Selon les termes de l'Accord, MJ-12 aide à dissimuler ces enlèvements et mutilations, en échange de quoi les Greys livrent les secrets de leur technologie supérieure. Les Greys affirment, par ailleurs, être en contact avec une communauté extraterrestre bien plus vaste et être à même de faire en sorte que l'Humanité la rencontre "lorsqu'elle y sera prête", refusant de préciser quand et sur quels critères sera prise leur décision.

En dépit de l'Accord, MJ-12 tente de mettre au point une arme efficace contre les Greys et leurs vaisseaux. MJ-12 ignore quand les Greys tenteront de contrôler ou de menacer la planète (si cela se produit un jour), mais préfère être prêt ce jour-là, juste au cas où.

MJ-12 n'a rien à faire de phénomènes paranormaux et pas le moindre soupçon au sujet du Mythe de Cthulhu. Les informations concernant les Profonds sont enfouies dans ses dossiers, mais aucun membre actuel du Comité de Pilotage n'est au courant; le personnel responsable de la détention et de la surveillance des hybrides et Profonds incarcérés est plus ou moins autonome depuis des décennies. Comme on l'a mentionné plus haut, les Greys ont admis l'existence d'autres êtres pensants dans les étoiles, mais affirmé qu'ils ne sont pas présents sur Terre.

MJ-12 et Delta Green

Certains des premiers membres du Projet d'Études Spéciales Majestic-12 étaient des anciens de Delta Green de l'époque de l'OSS. Les dossiers de MJ-12 notent donc que Delta Green était une section de l'OSS, démantelée en 1945 en même temps que cette dernière et recréée à peu près au moment où naissait MJ-12. Majestic-12 est également au fait des circonstances de la chute de Delta Green en 1970 et de ce que celle-ci se spécialisait dans le surnaturel et le paranormal. MJ-12 sait que Delta Green existe encore, quoique de façon non officielle, et qu'elle peut représenter une menace pour les Greys et pour les relations entre eux et Majestic. L'impression générale au sein de MJ-12 était que Delta Green se composait d'une bande de francs-tireurs cinglés de la gâchette et rouleurs de mécaniques, exterminant tout ce qu'ils ne comprenaient pas. En 1994, ils se sont rendu compte qu'ils se trompaient.

Un agent de Delta Green en retraite, le Major Général Reginald Fairfield, avait fait de l'étude de MJ-12 et des Greys une affaire personnelle. Il était au courant de l'existence de MJ-12 depuis des années, mais ce n'est qu'après sa retraite que ses contacts admirent que celle-ci avait passé un accord avec les extraterrestres. Patriote fervent et ultra-conservateur, Fairfield commença à rassembler toutes les informations possibles sur MJ-12 et les extraterrestres. Ce qu'il découvrit ne lui plut pas et il décida qu'il fallait empêcher MJ-12 de sacrifier les vies de citoyens américains à une puissance étrangère.

Au bout du compte, MJ-12 n'eut d'autre choix que de frapper. Une équipe NRO DELTA emmenée par Adolph Lepus pénétra dans le bunker privé de Fairfield, dans sa ferme, et le tua. Des six agents envoyés sur place, un seul, Lepus, survécut. Il empêcha les agents envoyés en renfort d'entrer et fit exploser lui-même le bunker, ensevelissant les corps. Seuls Lepus et peut-être son supérieur, Gavin Ross (MJ-3) savent ce qui a tué les agents DELTA, mais une rumeur prétend que Fairfield n'ait pas été seul dans son bunker et que Lepus et Ross veulent cacher ce qui a provoqué la mort de ces agents. Une variante de cette rumeur affirme que Fairfield collaborait avec une race extraterrestre autre

Le secret des Greys.



que les Greys et que ce serait des membres de celle-ci qui auraient gardé Fairfield ce jour-là. Une dernière théorie insinue que la mort de ces agents ne serait imputable qu'aux systèmes de sécurité extrêmes (comprendre : mortels) de Fairfield et que Lepus aurait fait exploser la maison pour détruire les fichiers de celui-ci, Ross se chargeant par la suite de répandre la rumeur concernant d'autres extraterrestres afin de discréditer les Greys (ce qui entrerait dans le cadre de l'affrontement perpétuel qui se livre à l'intérieur du Comité).

Lepus est le seul à connaître la vérité. Et il ne dira rien.

Les opérations de MJ-12

La principale activité de MJ-12 est de dissimuler l'existence des Greys aux États-Unis, ce qui peut signifier récupérer les débris d'un vaisseau écrasé, amener des témoins à se taire, répandre de fausses informations, etc. MJ-12 se retrouve en général impliquée dans les opérations greys quand elles se terminent. Après avoir appris (habituellement des Greys eux-mêmes) que ceux-ci étaient sur un coup, les agents de MJ-12 nettoient les traces laissées par les extraterrestres. En de rares occasions, les Greys ont demandé leur aide dès le début d'un projet, en général sur de gros projets, plus importants que de simples "récoltes" (enlèvements) de citoyens, tels qu'une expérimentation d'un mois sur site ou ce genre de choses.

En plus de l'assistance directe aux Greys, MJ-12 doit aussi se préoccuper du problème plus vaste de la connaissance que le public peut avoir des visites extraterrestres. La rapide montée de l'intérêt pour les OVNI depuis les années 50 a culminé ces dernières années, au point que le nom et l'aspect des Greys sont connus de tout le monde. Nombreux sont les Américains à penser que les extraterrestres sont parmi nous; l'important, du point de vue de MJ-12, est de ne pas les conforter dans cette idée. L'organisation mène des campagnes de désinformation, pour discréditer les visions d'OVNI et rencontres authentiques, tandis que d'autres opérations de plus grande envergure vont jusqu'à monter de toutes pièces une apparition complète sans que les Greys y soient mêlés de quelque manière que ce soit. Pour ce faire, on a souvent recours aux drogues développées par MKULTRA pour programmer des gens afin qu'ils fabriquent de faux cercles dans les champs de blés, prétendent avoir été enlevés, etc. Un projet en préparation (Opération CARTES) prévoit la création d'un groupe d'étude sur les OVNI qui, après deux ou trois ans d'activité pour qu'il gagne en crédibilité (grâce à des incidents dramatiques mais fabriqués de toutes pièces), serait victime d'une manipulation amenant des groupes indépendants (tels que SaucerWatch) à le démasquer comme truqueur, discréditant ainsi les études sur les OVNI dans leur ensemble.

Les opérations de MJ-12 sont généralement pacifiques. Tout au plus menacer deux ou trois fermiers ou administrer une dose de drogue amnésiante à quelques témoins. Mais il arrive que la mise soit assez sérieuse pour que DELTA soit obligée de faire son sale boulot æ hélicoptères noirs, mitrailleuses, la totale! De tels incidents sont rares mais possibles. DELTA n'hésite pas alors à utiliser la force.

On réfléchit, actuellement, à un plan à long terme dans lequel Delta Green jouerait le rôle de pigeon. Si ses agents poursuivent le même but que Fairfield, arrêter MJ-12 (ce dont nul à MJ-12 n'est encore certain), Majestic pourrait les dénoncer comme faction paramilitaire anti-étrangers et les jeter aux chiens. Il est clair que le statut illégal de Delta Green rend l'organisation très vulnérable à ce genre d'attaque, mais Delta Green serait bien plus efficace si elle pouvait, dans le même temps, distraire l'attention des objectifs de MJ-12 liés aux extraterrestres.

Comment servir l'homme.



Les membres de MJ-12 hostiles aux Greys ont envisagé, individuellement, de transmettre des informations sur ceux-ci à Delta Green, dans l'espoir qu'elle fasse le sale boulot consistant à chercher ce que veulent vraiment les Greys. Si ceux-ci se révèlent honnêtes, on peut toujours leur sacrifier Delta Green en gage de bonne volonté. Par contre, si les Greys mentent, Delta Green peut dévoiler la vérité (ou périr en essayant) sans que MJ-12 ait à se salir les mains.

La vérité

Les Greys ne sont pas réels. Ce ne sont que des automates biologiques contrôlés mentalement par les Mi-Go qui s'en servent comme d'une façade pour obtenir l'assistance des humains.

Les Mi-Go ont mis en scène l'incident de Roswell pour connaître la réaction des humains. Le survivant était là comme espion pour découvrir les intentions et les capacités des terriens. Lorsque les Mi-Go se mirent à répandre d'autre débris et à mettre en scène d'autres incidents, dans les années qui suivirent, l'efficacité et la précision avec lesquelles les "singes sans poils" récupéraient les débris pour les dissimuler à leurs frères humains les impressionnèrent. Chaque incident arrangé par les Mi-Go leur servit à tester la capacité du gouvernement des États-Unis à cacher leurs activités et sa volonté de le faire. Le meurtre du capitaine Belmont, les disparitions d'hommes et d'avions, les enlèvements de civils, les diverses épidémies de mutilations effectuées sur du bétail et les récoltes de gènes furent conçus pour voir si ces humains étaient prêts à oublier les indicateurs de danger dans leur quête du savoir. Une fois les humains jugés suffisamment compétents et impitoyables, les Mi-Go nouèrent le contact. En 1978, ils implantèrent les informations nécessaires au décodage de leurs transmissions dans le subconscient du Docteur Abner Ringwood (maintenant MJ-2), avec pour résultat que la NSA fut soudain en mesure de "déchiffrer" les messages et d'arranger une première rencontre.

Les Mi-Go ont développé ces relations parce qu'ils ont besoin d'aide pour cacher leurs activités sur Terre. Ils s'inquiètent particulièrement pour leurs opérations de forage encore en cours dans le nord de la Nouvelle-Angleterre, soumises à forte pression par l'empiétement des populations locales sur leurs terrains (l'isolement du Tibet et la révolution permanente en cours au Pérou ont fait que les opérations dans ces deux pays n'ont pas été dérangées par les humains). Dès les années 50, le vieux culte d'adorateurs des Mi-Go avait pratiquement disparu, comme un anachronisme inutile. Ils avaient besoin de nouveaux assistants, techniquement compétents et impitoyables (bien qu'involontaires). Le gouvernement américain semblait l'instrument idéal.

Pour entrer en contact avec le gouvernement, organisme suspicieux par nature, les Mi-Go montèrent une tromperie en deux parties. Ils commencèrent en se déguisant en Greys, auxquels ils attribuèrent un "objectif secret" et une couverture. Selon celle-ci, les Greys sont des explorateurs pacifiques recherchant notre aide pour sauver leur race de clones de l'extinction. Leur objectif secret est de "récolter" des humains pour en faire la matériau de base régénérateur de leur race, processus fatal provoquant de nombreux morts. Dans le cas où MJ-12 découvrirait le "but" des Greys, elle ne rechercherait probablement pas au-delà du premier niveau de tromperie pour trouver la vérité, à savoir que les Greys ne sont autres que les terrifiants Mi-Go. Plus même, les Mi-Go sont convaincus que MJ-12 continuera d'aider les Greys à dissimuler leur existence après avoir découvert leur "objectif". Ils l'ont déjà testé, débordant rapidement du cadre de l'Accord sans que MJ-12 en prenne ombrage. Selon les Mi-Go, MJ-12 leur conservera son aide simplement pour cacher sa propre complicité dans les enlèvements et meurtres de citoyens américains.

L'intérêt des Mi-Go pour la Terre va au-delà de ses trésors géologiques. Le cerveau humain éveille leur curiosité : il fonctionne comme rien de ce qu'ils ont pu connaître ; c'est le premier esprit pensant qu'ils rencontrent épistémiquement diploïde. Cela signifie qu'il présente deux aspects distincts : rationnel et irrationnel, ce dernier permettant aux humains de faire des suppositions n'entrant pas dans le champ d'extrapolation logique de leurs modèles théoriques, ce dont le cerveau Mi-Go est incapable. Ils ne peuvent penser intuitivement. On peut dire que les Mi-Go ont connaissance d'un fait ou qu'ils en ont fait l'expérience, ou bien qu'il n'existe pas pour eux. Ce qui les effraie le plus est que les bonds logiques de l'esprit humain se révèlent souvent corrects. Le fait que les humains soient passés des premiers postes de radio à l'arme nucléaire en quelques années les a énormément impressionnés.

L'essentiel de leur activité en tant que "Greys" a été de pratiquer des expériences sur les personnes enlevées, leurs esprits étant soumis à l'action de bizarres stimuli extraterrestres et leurs réactions surveillées. Certains sujets sont revenus sans aucun souvenir de ces expériences, supprimés par magie (d'où les récits de "temps perdu" souvent liés aux enlèvements par des extraterrestres). D'autres, plus prometteurs, sont emmenés sur Yuggoth et soumis à d'autres expériences indicibles. Les Mi-Go espèrent bien réussir à comprendre comment reproduire l'intuition humaine, probablement pour en faire usage eux-mêmes.

Ils savent que la Terre n'a plus que peu de temps avant la destruction de l'Humanité lorsque les étoiles seront de nouveau alignées. Ils comptent intensifier leur effort chaque année, récoltant de plus en plus d'humains, comptant sur MJ-12 pour dissimuler leurs traces. Ils cacheront la vérité sur la fin de l'Humanité le plus longtemps possible, car ils ont besoin d'un environnement calme pour mener leurs expériences. Si MJ-12 apprenait la vérité sur le Mythe de Cthulhu et la menace qu'il représente, tous les compteurs seraient remis à zéro et les Mi-Go auraient des adversaires sur tous les fronts. Ils comptent bien retarder cette confrontation le plus possible, dans l'espoir de découvrir ce qu'ils cherchent avant que le masque tombe.

Pour l'heure, les Mi-Go ont un partenaire idéal, le gouvernement des États-Unis. Les babioles technologiques des Greys et les informations contenues dans le Rapport ont joué leur rôle d'appâts et MJ-12 a montré qu'elle était digne de confiance. Tant que le gouvernement garde les yeux fermés, les Mi-Go n'ont rien à craindre.

Chronologie de Majestic-12

Adam Scott Glancy

24 juin (?) 1947 : Suite apparemment à un orage, un OVNI s'écrase près de Roswell, Nouveau-Mexique.

7 juillet 1947 : Le groupe de démineurs du 509ème Corps de l'Armée de l'air américaine monte une opération pour récupérer l'épave et cacher l'accident. Plusieurs vétérans de Delta Green sont rappelés pour participer à ce projet. Un article sort dans la presse parlant d'un "disque volant", avant d'être promptement retiré lorsque le gouvernement intervient pour dissimuler l'incident. L'épave est présentée comme étant celle d'un ballon sonde météo.

24 septembre 1947 : Le Président Truman forme le Projet d'Études Spéciales Majestic-12 pour analyser l'épave de l'OVNI. MJ-12 n'est responsable que devant le président. Les vétérans de Delta Green mènent campagne avec succès pour recréer leur organisation.

Automne 1947 : Une équipe de MJ-12 (GES1) étudie les extraterrestres, les morts et le survivant, tandis qu'une autre (GES2) analyse la soucoupe et les débris. Ces recherches sont à l'origine d'un certain nombre de morts accidentelles et d'internements en asile d'aliénés.

30 décembre 1947 : MJ-12 crée le Projet SIGNE dans le cadre de l'Armée de l'air pour dissimuler et discréditer les témoignages d'apparitions d'OVNI. Le Projet "examine" 243 cas. Certains membres de Delta Green sont transférés à titre définitif à MJ-12 pour aider à cacher ce que l'armée ne peut expliquer.

1948 : Le capitaine Keith Belmont de l'Armée de l'air est tué dans l'écrasement de son appareil lancé à la poursuite d'un OVNI. Sa mort est maquillée en accident.

Février 1949 : Pour remplacer le Projet SIGNE, MJ-12 lance le Projet RANCUNE, lequel "examinera" 244 cas d'apparitions d'OVNI.

22 mai 1949 : MJ-12 assassine l'un de ses anciens membres, le Secrétaire à la Défense James Forrestal, lorsqu'il est sur le point de rendre public ce qu'il sait au sujet des visiteurs extraterrestres.

6 décembre 1950 : Un deuxième OVNI s'écrase près de El Indio, Texas. L'équipe BLUE TEAM envoyée par le Projet RANCUNE ne récupère que peu de débris.

Mars 1952 : Pour remplacer le Projet RANCUNE, MJ-12 crée le Projet BLUE BOOK, lequel "examine" plus de 13000 cas entre 1952 et 1969.

18 décembre 1952 : Le Président Eisenhower est mis au courant de l'existence et de la raison d'être de MJ-12. Il augmente le budget de ce dernier, son autorité et ses moyens après avoir vu les preuves qu'on lui présentait.

Décembre 1952 : Création par MJ-12 du Projet AQUARIUS (MJ-1) sous la juridiction de la NSA pour mener les enquêtes sur les OVNI. Contrairement au Projet BLUE BOOK, AQUARIUS reste secret.

23 novembre 1953 : Les opérateurs des radars de l'Armée de l'air observent qu'un chasseur F-89C est "absorbé" par un écho radar non identifié. On ne retrouvera nulle trace de l'appareil ni des deux hommes à bord. La conclusion du Projet AQUARIUS sur cette affaire est que l'implication d'extraterrestres reste dans le domaine du possible.

14 juillet 1954 : Le Président Eisenhower est mis au courant par MJ-12 du fait que AQUARIUS a détecté des signaux intelligents mais indéchiffrables venant d'outre-espace.

1954 : Le GES1 est renommé Projet DANSEUR (MJ-8) et poursuit l'étude des extraterrestres morts et du spécimen vivant, dans le coma, sans apprendre grand-chose de nouveau. Le GES2 est rebaptisé Projet LUMIÈRE ROUGE (MJ-7) et continue ses examens infructueux sur la soucoupe capturée et les débris. D'autres décès accidentels surviennent en raison de ces recherches. L'équipe BLUE TEAM de l'Armée de l'air est transférée sous le contrôle du Projet POUSSIÈRE LUNAIRE (MJ-5).

1961 : Le phénomène "enlèvement par les extraterrestres" commence à se répandre à travers l'Amérique du Nord. Le Projet AQUARIUS (MJ-1) décèle la main des extraterrestres dans la plupart des cas. La soucoupe de Roswell est emmenée au terrain d'essai de Nellis, dans le Nevada, dans la Zone 51.

22 novembre 1963 : Assassinat du Président Kennedy (lequel soutenait MJ-12) à Dallas, officiellement du fait d'un tireur isolé. MJ-12 décide de ne pas informer le Président Johnson de son existence tant qu'il n'y aura pas quelque chose de nouveau à signaler. Cette politique visant à laisser le chef de l'exécutif dans l'ignorance, sauf nécessité contraire, persiste encore aujourd'hui.

17 décembre 1969 : MJ-12 clôt le Projet LIVRE BLEU. Le Projet AQUARIUS (MJ-1) continue d'enquêter sur le phénomène OVNI, clandestinement.

1970 : Démantèlement de Delta Green, laquelle maintient une existence officieuse et illégale.

1972 : Une tentative de faire redémarrer le moteur de la soucoupe se termine par la destruction de celle-ci. Quatre personnes sont tuées. Le Président Nixon n'est pas informé de l'incident (ni de l'existence de MJ-12) par crainte qu'il n'utilise la menace extraterrestre pour étouffer ses propres problèmes avec le Watergate et le Viêt-nam.

1973 : Dramatique accroissement du nombre de mutilations de bétail. AQUARIUS y détecte des implications d'extraterrestres et enquête sur de nombreux cas.

1975 : À cette époque, le Projet MKULTRA de la CIA conçoit des drogues permettant de contrôler les esprits ou de provoquer des amnésies, lesquelles seront fréquemment utilisées par MJ-12.



N'ouvrez pas la porte.

23 mars 1978 : Le Projet AQUARIUS établit un contact avec les "Greys" par le biais d'antennes de surveillance de l'espace profond, grâce au cryptographe Abner Ringwood (maintenant MJ-2). Le Projet PLATON démarre des négociations avec les Greys pour réduire le nombre d'enlèvements et de mutilations ainsi que le nombre d'incursions d'OVNI dans l'espace aérien américain.

31 octobre 1980 : Première rencontre entre des représentants de MJ-12 et des Greys. L'extraterrestre survivant "invité" est rendu à ses congénères après trente-trois ans sur Terre. Deux gardes de la rencontre sont abattus par l'agent NRO DELTA Adolph Lepus après avoir fait feu par erreur sur les Greys. Ces derniers présentent leurs conditions pour un traité qui sera connu sous le nom d'Accord.

10 décembre 1980 : Le Président Ronald Reagan est mis au courant de MJ-12, des Greys et de l'Accord.

Hiver 1980-1981 : MJ-12 travaille à vérifier l'authenticité des deux documents offerts par les Greys dans le cadre de l'Accord. Le "Livre de Cuisine" est un énorme traité de génétique humaine, tandis que le "Rapport" est un descriptif détaillé de toutes les forces armées à la surface du globe. Ces ouvrages sont finalement estimés exacts et Reagan donne le feu vert pour faire de l'Accord une réalité.

6 février 1981 : MJ-12 ratifie l'accord avec les Greys, pour un transfert de technologie et d'informations en échange de la dissimulation des activités des extraterrestres sur Terre.

1984 : Après plusieurs années de non-respect des limites de l'Accord, les Greys acceptent une nouvelle rencontre pour discuter de leurs infractions avec MJ-12. Ils affirment que MJ-12 va continuer de coopérer avec eux, sans dire "ou bien" mais l'intention est claire. MJ-12 recule. Dans le même temps, le Président Reagan se sert des informations contenues dans le Rapport pour forcer l'Union Soviétique à faire des concessions dans la Guerre Froide. Un rendez-vous est pris avec Gorbachev et grâce au Rapport, celle-ci n'est bientôt plus qu'un souvenir.

1992 : Suivant le protocole, MJ-12 décide de ne pas informer le Président Clinton de son existence jusqu'au moment approprié.

25 février 1992 : Le chef de NRO DELTA, Adolph Lepus, assassine le vétéran de Delta Green Reginald Fairfield quand celui-ci décide de démasquer MJ-12. Cinq agents sont tués dans l'incident, sans que la cause en ait été dévoilée. Les corps n'ont pas été ramenés.

1994 : Craignant d'être dévoilé, MJ-12 fait pression sur un de ses anciens membres, l'Amiral Bobby Ray Inman pour qu'il retire sa candidature au poste de Secrétaire à la Défense.

Personnalités de Majestic-12

Adam Scott Glancy et John Tynes

Justin Kroft, MJ-1

Durant près de vingt ans, Kroft s'est fait une spécialité de diriger des compagnies servant de couverture pour la CIA, des "propriétés". Il s'est fait une réputation de savoir toujours comment se procurer ce dont quiconque avait besoin, agents de la CIA, sénateurs ou directeurs de grandes entreprises. Seul parmi les membres du Comité de Pilotage de Majestic-12, il avait connaissance de l'existence de celle-ci avant d'y être recruté. Se rendant compte de l'intérêt que pouvait représenter la technologie des extraterrestres pour celui qui la contrôlerait, il chercha à intégrer Majestic-12. Son premier travail fut de recruter des scientifiques et des universitaires pour mener des recherches sans qu'ils sachent sur quoi ils devaient travailler. À cette fin, il fonda plusieurs firmes d'astronautique bidon pour y engager les plus brillants esprits et les orienta sur des technologies dérivées et des sous-projets du Projet PLUTON.

Étant l'un des rares membres du Projet PLUTON à s'être exprimé contre les tentatives de redémarrage de la soucoupe de Roswell, Kroft fut promu au Comité de Pilotage de MJ-12 après la destruction du seul astronef presque intact que détenait l'organisation dans une explosion en 1972. En tant que chef du Projet PLUTON, il redéfinit les priorités des recherches et répartit sa technologie entre le Pentagone et l'industrie astronautique (la vraie). Nombre de ceux qui profitèrent de la technologie de MJ-12 étaient prêts à payer cher la priorité dans cette distribution. Les accords passés par Kroft avec des industriels et des membres du gouvernement lui rapportèrent des millions et augmentèrent le budget et les moyens de MJ-12.

Lorsque les Greys se montrèrent en 1980, Kroft exulta : la manne technologique ne se tarirait pas tant que les extraterrestres prêteraient leur assistance. Il n'a jamais cherché à connaître les effets de l'Accord sur ceux qui servaient de cobayes aux Greys. Les autres hommes ne signifient pas grand-chose pour lui, en dehors de l'utilité qu'ils peuvent avoir. Toutefois, il craint la violence et a besoin d'autres personnes pour faire le sale boulot à sa place.

Une fois admis au Comité de Pilotage, le seul et unique but de Kroft fut d'assurer sa position et sa fortune. Il détient des parts majoritaires de Mars Technologie, une ancienne firme servant de couverture pour MJ-12 devenue indépendante et s'est arrangé pour qu'elle se taille la part du lion dans la répartition des trésors apportés par les Greys, assurant ainsi à la société une place parmi les principaux fournisseurs de la défense américaine et à lui-même la sécurité financière. L'argent et l'influence acquises ainsi ont fait de Kroft un des hommes les plus puissants des États-Unis et il veille jalousement sur cette position, vis-à-vis des membres de MJ-12 comme du reste du monde, et ce par tous les moyens à sa disposition. Il a amené deux de ses associés au Comité et compte bien en promouvoir d'autres. Il apprécie particulièrement les talents (parfois un peu excessivement mis en œuvre) des agents de la section DELTA du NRO. Plusieurs firmes rivales de Mars Technologie ont subi de mystérieux revers suite à leur intervention sur ordre de Kroft.

Plus récemment, Kroft a fait un pas de plus dans la mégalomanie : il désire l'immortalité. Il a commencé en influant sur le budget et les objectifs du sous-projet ARC RÊVE, espérant y trouver la Fontaine de Jouvence, mais il n'a plus beaucoup de temps. En 1994, on lui annonça qu'il souffrait d'un cancer du colon. Dans l'espoir de vaincre la mort, il a servi de sujet de test dans l'Installation-12, a absorbé des drogues expérimentales immunisant contre toutes les maladies connues et s'est soumis à une thérapie génétique qui doit (en théorie) l'empêcher de vieillir tant qu'elle durera, et devrait même stopper son cancer. Au choix du Gardien, ces expériences pourraient provoquer une instabilité mentale ou même d'étranges changements physiologiques chez le chef de MJ-12.

Justin Kroft (MJ-1)
Chef de Majestic-12, 65 ans
Race : Caucasienne

FOR	10	CON	11	TAI	13	INT	18	POU	14
DEX	11	APP	15	ÉDU	23	SAN	37	PV	12

Bonus aux dommages : +0
Éducation : Diplômé en Droit, Université de Yale
Profession : Directeur du Projet AQUARIUS de la NSA
Compétences : Baratin 76 %, Bibliothèque 78 %, Comptabilité 72 %, Crédit 95 %, Discrétion 46 %, Droit 73 %, Écouter 41 %, Histoire 77 %, Informatique 27 %, Marchandage 81 %, Persuasion 82 %, Psychologie 88 %, Se cacher 44 %, Trouver Objet Caché 73 %

Langues parlées : Anglais 95%
Attaques : Glock 20 10 mm 44%, 1D10+1 points de dommages
Description : Justin Kroft mesure 1,77 m et pèse 85 kg. Ses cheveux noirs, tirés en arrière commencent à grisonner aux tempes et ses yeux bleus, serrés, sont abrités par des lunettes à monture d'acier. C'est un beau parleur, charismatique, avec un fin sourire décontracté, un front haut, des yeux las et un menton long et pointu.

Dr Abner Ringwood, MJ-2

Le Docteur Ringwood fur recruté par Majestic-12 en 1969 alors qu'il était chef-cryptographe à la NSA. On lui proposa de tenter sa chance contre le "Chiffre Gordien", un code d'origine prétendument inconnue ayant résisté à tout décryptage depuis quinze ans. Ringwood progressa dans cette étude, conclut qu'il ne s'agissait d'aucune langue terrestre actuelle et suggéra d'utiliser un programme de substitution élaboré à partir d'anciens langages humains. C'était la meilleure idée présentée depuis des années. Ringwood fut enrôlé par MJ-12 et on lui révéla que le "Chiffre Gordien" provenait d'un signal intelligent d'origine extraterrestre. Il commença par en douter, mais après avoir examiné les preuves qu'on lui présentait, il fut plus que convaincu, carrément fanatique. Obsédé par l'idée de contacter une "race supérieure", il poussa son corps aux limites de son endurance. Il fut hospitalisé à trois reprises pour fatigue nerveuse. En 1978, après neuf terribles années, il brisa enfin le code et déchiffra l'invitation des Greys à communiquer avec eux (bien qu'il n'en ait rien su, cette découverte résultait, en fait, d'une intervention des Mi-Go sur son esprit, lors de laquelle furent implantées dans son subconscient les connaissances nécessaires pour briser le code).

Rebuté par l'idée de laisser les "malfaisants gardiens de la sécurité nationale" entrer en contact avec une race qu'il espérait "d'explorateurs bienveillants et pacifiques" et ne souhaitant pas que cette rencontre dégénère en une tentative de MJ-12 de convaincre les extraterrestres d'apporter leur aide aux États-Unis dans quelque ridicule "conflit tribal", Ringwood détruisit ses notes et documents et présenta un ultimatum au Comité : soit il était nommé chef du Projet PLATON et par conséquent responsable des relations diplomatiques avec les extraterrestres, soit personne ne les rencontrerait. Le Comité accepta sur-le-champ, plutôt que de risquer de repousser cette rencontre.

Depuis lors, Ringwood s'est autoproclamé "conscience de MJ-12", argumentant sans cesse contre les sous-projets EXCALIBUR, GABRIEL, ZEUS et JOSUÉ, clamant que des attitudes hostiles comme celles-ci risquaient d'amener les Greys à rompre tout contact, voire à mettre l'Humanité en quarantaine car dangereuse et infantile. Il considère les Greys comme tout ce à quoi l'Humanité devrait aspirer : logiques, intellectuellement curieux, libérés des pulsions territoriales et des émotions imprévisibles, et tout et tout. Dans la mesure où il croit les Greys bienveillants et parfaits, il tentera toujours de justifier ou d'expliquer tout ce qu'ils peuvent dire ou faire. S'ils cachent des informations, c'est que nous ne sommes pas prêts à les recevoir. S'ils effectuent des expériences sur des humains, leurs résultats vont sans aucun doute bénéficier grandement aux deux races. S'ils tuent des humains, c'est pour se défendre. Il ne sera pas ébranlé, la véritable identité des Greys dut-elle être révélée; il se contenterait alors de juger la tromperie des Mi-Go comme nécessaire puisqu'il leur fallait utiliser une forme qui ne choque pas nos sensibilités primitives. Au vrai, Ringwood est un misanthrope sans liens personnels, qui se sent plus proche des Greys tels qu'il les idéalise que des humains. Il a eu de longues discussions informelles avec les Greys sans que MJ-12 le sache, sur des sujets allant de la nature de la vie intelligente jusqu'aux détails des derniers entretiens du Comité.

Docteur Abner Ringwood (MJ-2)
Conscience de Majestic-12, 75 ans

FOR	11	CON	8	TAI	17	INT	18	POU	8
DEX	10	APP	8	ÉDU	24	SAN	20	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Doctorat de Linguistique et de Cryptographie, Université de Harvard
Profession : Directeur du Projet PLATON
Compétences : Astronomie 53%, Bibliothèque 54%, Crédit 57%, Cryptographie 95%, Écouter 47%, Électronique 59%, Histoire 68%, Informatique 81%, Linguistique 91%, Physique 64%, Trouver Objet Caché 48%
Langues parlées : Anglais 95%, Hiéroglyphes des Greys 23%
Attaques : Aucune
Description : Abner Ringwood mesure 1,60 m et pèse 125 kg. Administrativement aveugle, il porte de fortes lunettes. Il garde longs ses cheveux blancs et bouclés et porte la barbe. Il a de petits yeux qui louchent, un nez rond, des lèvres épaisses et des dents qui auraient bien besoin d'un appareil.

Gavin Ross, MJ-3

La CIA recruta Gavin Ross directement à la sortie de l'école. Ses premières missions l'amenèrent au sud de l'équateur, puis il fut muté au début des années 70 à la Division de Contre-Espionnage où il intégra la tristement fameuse équipe de chasseurs de taupes de James Angleton, en quête d'agents soviétiques à l'intérieur de la CIA. Lorsque Angleton dut quitter l'Agence en raison des "problèmes internes et baisses de moral" provoqués par ses enquêtes, Ross commença à avoir des doutes. L'Agence était plus soucieuse de son image que de sa sécurité. Ross envisageait de démissionner quand il fut contacté par la section DELTA du NRO dans laquelle il s'engagea.

À ce moment, en 1975, Ross n'avait aucune idée de ce sur quoi travaillaient NRO DELTA et le Projet AQUARIUS de la NSA. Tout ce qu'il savait était qu'il avait à protéger des informations qu'il n'était pas autorisé à connaître. Les agents de la section DELTA ne demandaient jamais Pourquoi ils devaient faire quelque chose, seulement Quoi, Quand, Où et Comment. Petit à petit, comme d'autres agents, Ross finit par comprendre qu'il bossait pour la section des services de renseignements qui s'occupait des menaces extraterrestres sur la sécurité des États-Unis. Savoir cela ne fit que stimuler sa résolution et sa motivation à servir Majestic-12.

En 1990, il fut promu au directorat du Projet GRENAT et informé des détails de l'Accord et des relations diplomatiques en cours avec les Greys. De nombreux aspects de l'Accord et des rapports entre MJ-12 et les Greys le troublèrent, et ce trouble ne fit que croître quand il découvrit à quel point d'autres membres du Comité acceptaient la bienveillance des Greys sans se poser de questions ou comment ils pensaient pouvoir les exploiter dans leur propre intérêt. Ross était d'avis que MJ-12 accordait trop d'aide et d'assistance à un groupe d'entités dont on ne savait pratiquement rien. Le Comité lui interdit d'approfondir certains soupçons qu'il nourrissait à l'égard des Greys, de peur que l'Accord ne s'en trouve compromis. Pire encore, Ross fut témoin de multiples occurrences d'utilisation du Projet GRENAT par Justin Kroft (MJ-1) pour servir ses intérêts personnels et éliminer ses concurrents. L'été dernier, Ross comprit que le cercle supérieur de MJ-12 avait besoin d'un bon coup de balai.

Son premier mouvement dans ce sens fut de recruter d'autres agents de MJ-12 pensant comme lui. Il préfère toutefois avoir toujours un petit "levier biographique" sur quelqu'un avant de l'approcher (en clair, de quoi faire chanter son interlocuteur pour qu'il obéisse et se tienne tranquille). Ross soutient la position radicale du Général Bell mais sans le faire savoir à qui que ce soit, y compris Bell, et maintient officiellement son soutien à l'Accord, en dépit de ses plans.

En ce qui concerne Delta Green, Ross prêche pour une politique du "Pas touche! Pas trop près", estimant qu'une attaque ne ferait que remonter les agents de Delta Green contre MJ-12 et les Greys. Il a suggéré au Comité qu'il serait possible de laisser aller des informations jusqu'à Delta Green, via divers détours et intermédiaires, de façon à la manipuler pour qu'elle enquête sur les Greys pour leur compte, permettant ainsi à MJ-12 d'obtenir les réponses qu'elle recherche sans mettre l'Accord en péril. En fait, en établissant un contact avec Delta Green, Ross compte se servir de cette organisation pour abattre certains membres du Comité. Les premiers sur sa liste sont Justin Kroft (MJ-1) et Abner Ringwood (MJ-2), lesquels ne sont à ses yeux qu'un opportuniste avide et un cinglé avéré. Ross ne souhaite, cependant, pas qu'une enquête soit ouverte sur MJ-12 et fera tout son possible pour protéger le secret de l'organisation.

Gavin Ross (MJ-3)
Comploteur et rebelle, 56 ans
Race : Caucasienne

FOR	13	CON	12	TAI	17	INT	18	POU	18
DEX	15	APP	14	ÉDU	20	SAN	90	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Maîtrise de Psychologie comportementale, Université de Georgetown
Profession : Directeur du Projet GRENAT
Compétences : Arts martiaux 53 %, Baratin 77 %, Bibliothèque 62 %, Discrétion 66 %, Écouter 46 %, Informatique 33 %, Persuasion 83 %, Psychologie 82 %, Se cacher 72 %, Serrurerie 68 %, Trouver Objet Caché 77 %
Langues parlées : Anglais 95 %, Espagnol 52 %, Portugais 44 %
Attaques :
Coup de tête, 52 %, 1D4 points de dommages + bd
Lutte 53 %, spécial
SIG-Sauer Model P226 Auto 72 %, 1D10 points de dommages
Description : Gavin Ross est un sacré morceau : 1,95 m et 130 kg, cheveux bruns reculant sur le front et yeux marron. Il a la mâchoire carrée, un nez romain et d'épais sourcils. Son visage fait penser à une falaise érodée par les éléments, mais son regard est perçant et soupçonneux.

Charles Bostick

Charles Bostick est le responsable de la propagande et de la désinformation au Projet GRENAT. Il a commencé sa carrière dans la publicité et le marketing, puis a rejoint la CIA par l'intermédiaire d'un ancien copain de lycée. Il a travaillé à sa publicité et à la désinformation pendant sept ans, avant d'être recruté par Majestic-12. Son travail de désinformation sur les OVNI a été tout simplement prodigieux. Il s'est arrangé pour que les pires âneries sur les OVNI soient reprises par les médias et a ensuite démasqué quelques-uns des faux les plus marquants des années 90. Si vous vous êtes jamais demandé pourquoi on voyait toujours les mêmes imbéciles sans éducation dans les émissions de télé sur les OVNI, vous devez en louer Charles Bostick. Ses réussites l'ont amené en position de numéro trois du Projet GRENAT en moins de trois ans.

Son travail consiste, pour partie, à déterminer la part de vrai et de faux existant dans les informations qui circulent et à s'assurer que MJ-12 n'en récupère pas de fausses répandues par ses propres services. Ayant fait attention aux rumeurs et légendes urbaines, Bostick est conscient qu'il se passe plus de choses que MJ-12 n'en a conscience. Il semble y avoir des mystères liés aux Greys qui seraient plus anciens que les étoiles elles-mêmes. Bostick sait aussi que des informations concernant MJ-12 et l'Accord filtrent jusqu'au grand public et que tout ce qu'il peut faire pour brouiller et effacer les pistes est tout juste suffisant pour retarder le moment où tout le monde saura que MJ-12 a échangé de la vie de citoyens américains contre la technologie des extraterrestres. À ce moment-là, les membres du Comité auront de la chance s'ils se retrouvent à Leavenworth (une des grandes prisons des États-Unis - NdT); Bostick pour sa part parierait plutôt pour un lynchage en bonne et due forme. Étant donné que la situation des exécutants comme lui risque de n'être pas meilleure, il a toujours une valise prête avec un billet d'avion pour l'étranger.

Dès le départ, Bostick s'est dit que ce ne serait peut-être pas suffisant, aussi a-t-il prévu une assurance supplémentaire : des disquettes remplies de données sur MJ-12 qu'il pourra monnayer pour faire plonger l'organisation si elle semblait prête à tomber. Malheureusement pour lui, Bostick a été pris par Gavin Ross qui lui a mis en main un marché tout simple : “Faites ce que je vous dis, ne posez pas de questions et tenez votre langue, ou bien je vous nettoie le cerveau avant de vous lâcher à la gare routière la plus proche”. Plutôt que de risquer de se retrouver réduit à l'état de clochard bavant, Bostick a accepté. Il est maintenant l'un des pions involontaires de Ross, un intermédiaire.

C'est lui, selon toute probabilité, que Ross utilisera pour laisser filtrer des informations jusqu'à Delta Green. Bostick aimerait bien se débarrasser de Ross mais il ne peut le dénoncer au Comité sans dévoiler sa propre trahison, ce qui le condamnerait au lavage de cerveau avec pour seule différence que Ross se retrouverait dans le carton voisin du sien. En attendant, il continue de suivre les ordres de Ross, faisant tout ce qui lui paraît nécessaire pour sa propre sécurité, tout en gardant un œil sur la porte de sortie et le plus récent de ses billets d'avion.

Charles Bostick
Intermédiaire entre Majestic-12 et Delta Green, 34 ans
Race : Caucasienne

FOR	10	CON	12	TAI	10	INT	18	POU	13
DEX	17	APP	11	ÉDU	19	SAN	61	PV	11

Bonus aux dommages : +0
Éducation : Maîtrise de Psychologie, d'Anthropologie et de Marketing
Profession : Chef de la section propagande et désinformation du Projet GRENAT
Compétences : Anthropologie 61%, Baratin 61%, Bibliothèque 52%, Discrétion 34%, Écouter 43%, Histoire 53%, Informatique 32%, Mythe de Cthulhu 4%, Occultisme 64%, Persuasion 62%, Pharmacie 58%, Photographie 38%, Psychologie 72%, Se cacher 29%
Langues parlées : Anglais 95%
Attaques : Revolver Colt Viper 43%, 1D10 points de dommages
Description : Bostick est un paquet de nerfs au teint pâle, de 1,65 m et 70 kg. Il a de grand yeux marron nerveux et perpétuellement cernés, les dents en avant et le menton en retrait, dissimulé par un bouc bien taillé. Ses cheveux bruns très fins sont toujours en bataille. Globalement, il a constamment l'air surexcité et tendu.

Adolph Lepus

Adolph Lepus était le plus jeune fils d'un fermier de l'Alabama. Il s'enrôla dans les Marines en 1965 pour échapper à l'ennui et à la pauvreté. Tireur né, il passa quatre périodes de service au Viêt-nam comme tireur d'élite, alignant un record officiel de soixante-trois communistes victimes de sa précision. Le chiffre officieux était bien plus élevé.

En 1969, le sergent Lepus fut affecté à une opération secrète au Cambodge, la même qui entraîna le démantèlement de Delta Green. L'appareil transportant Lepus et les autres Marines fut détruit par d'énormes *choses* sifflantes et en partie matérielles, entraînant la plupart des trois cents Marines embarqués dans la mort. Lepus et les quelques autres survivants durent faire le coup de feu pour se sortir d'un piège tendu à moitié par les Khmers et à moitié par "autre chose". De retour au Sud Viêt-nam, les Marines découvrirent que leur mission n'avait jamais eu d'existence réelle et que le Colonel Wade, l'officier de Marine et de Delta Green qui les y avait envoyés pour assouvir une vengeance personnelle, les avait signalés comme déserteurs. Lepus mena les autres chez Wade et élimina personnellement le colonel et sa mystérieuse maîtresse cambodgienne avant de déserter pour de bon et se perdre dans les profondeurs du Triangle d'Or.

En 1971, la CIA retrouva Lepus et lui fit une offre qu'il ne put refuser : travailler pour elle ou passer en jugement pour désertion et meurtre d'un officier supérieur. Après treize ans à faire le sale boulot de la CIA, Lepus fut recruté par une agence encore plus secrète : la section DELTA du NRO, laquelle arrangea sa "mort" et lui fournit une nouvelle identité (laissée au soin du Gardien de façon à ce que les joueurs qui liraient ce livre ne sachent pas de qui il s'agit). Les missions de NRO DELTA avaient encore moins de sens que celles de la CIA et, au lieu de faire de sales coups contre des étrangers, il en faisait maintenant contre des Américains. Bien que, au départ, Lupus fût gardé dans l'ignorance, il finit par assembler les morceaux du puzzle pour découvrir l'existence de Majestic-12 et son alliance avec les extraterrestres. Au bout de cinq ans, on lui fit assez confiance pour qu'il supervise la sécurité de la première rencontre entre MJ-12 et les Greys. Il impressionna ses supérieurs en abattant deux gardes nerveux qui avaient ouvert le feu sur les visiteurs. Les pires aspects de son travail n'éveillaient aucun écho dans sa conscience.

Aujourd'hui, Lepus est le chef de la section DELTA, le bras droit de Gavin Ross. Il exécute les ordres de celui-ci tout en guettant l'occasion de l'éliminer afin d'accéder lui-même au Comité de Pilotage de MJ-12. Homme de terrain, Lepus a vu des choses qui l'inquiètent, aussi bien en Asie du sud-est qu'en Amérique. Il soupçonne que les Greys ne sont pas ce qu'ils semblent et qu'ils manipulent MJ-12, mais il continue de servir Majestic et de protéger ses secrets pour éviter d'avoir à répondre des nombreux crimes qu'il a commis au nom de la sécurité nationale.

Lepus considère Delta Green comme une réelle menace pour MJ-12. Il sait que des mesures actives contre elle risquent d'attirer l'attention sur MJ-12, mais au fond de lui-même, il espère qu'un combat contre Delta Green lui apportera le prestige qui lui manque pour remplacer Ross comme directeur du Projet GRENAT. Il envisage de provoquer des incidents entre les deux organisations pour provoquer ce conflit.

Adolph Lepus
Sadique, psychopathe et salopard certifié, 48 ans
Race : Caucasienne

FOR	13	CON	15	TAI	12	INT	17	POU	14
DEX	14	APP	9	ÉDU	20	SAN	55	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : École de Tireurs d'élite des Marines, Camp Pendleton, Californie
Profession : Chef de la section DELTA du NRO (pour les sales boulots)
Compétences : Arts martiaux 63%, Conduire automobile 42%, Discrétion 74%, Dissimulation 57%, Écouter 71%, Esquive 33%, Grimper 64%, Mythe de Cthulhu 3%, Navigation 54%, Parachute 38%, Psychologie 33%, Sauter 46%, Se cacher 72%, Suivre une piste 52%, Trouver Objet Caché 76%
Langues parlées : Anglais 95%
Attaques :
Corde à piano en garrot 76%, 1D3 points de dommages + bd + Étranglement
Coup de pied 61%, 1D6 points de dommages + bd
Coup de poing 62%, 1D3 points de dommages + bd
Fusil de tireur d'élite M21 94%, 2D6+4 points de dommages
Glock modèle 19 Auto. (avec silencieux) 57%, 1D10 points de dommages
H&K MP5 SSD (avec silencieux) 44%, 1D10 points de dommages
Folie permanente : Antisocial
Description : Lepus mesure 1,70 m pour 77 kg. Il a les cheveux noirs (parsemés de touches grises) et les yeux gris. Trois dents d'or luisent au cœur de son rictus cadavérique. Il a la mâchoire étroite, le menton pointu et les pommettes saillantes. Sa peau est cireuse et tendue, comme celle d'un tambour.

Lieutenant Général Eustis Bell, MJ-5

Fils de l'un des pilotes initiaux de "Tuskegee" durant la Seconde Guerre mondiale, Eustis Bell débuta en pilotant des B-52 au-dessus du Laos, du Cambodge et du Viêt-nam, passa l'essentiel de sa carrière au *Strategic Air Command* et assuma diverses positions au sein du Commandement de la Défense de l'espace aérien d'Amérique du Nord (NORAD). Frustré dans son ambition de devenir astronaute, il fut l'un des fondateurs du Commandement Spatial américain. Arrivé au faîte de sa carrière, il commande maintenant le Centre de Surveillance Spatiale du complexe du NORAD sur Cheyenne Mountain, près de Colorado Springs.

Le Lieutenant Général Bell devint membre du Comité de Pilotage de Majestic-12 en 1988, lorsqu'il prit la tête du Projet POUSSIÈRE LUNAIRE. Depuis 1980, l'Accord avait sérieusement limité les possibilités de ce projet de pister, intercepter et récupérer les véhicules extraterrestres. Bell, membre de POUSSIÈRE LUNAIRE dès 1975, se souvient encore du temps où l'objectif principal de MJ-12 était de trouver un moyen de forcer les extraterrestres à respecter l'espace aérien des États-Unis et de cesser d'enlever des Américains, alors qu'aujourd'hui, MJ-12 se contente de réglementer les incursions des étrangers sur son territoire. Aux yeux de Bell, l'Accord n'est rien d'autre que la reddition de la souveraineté des États-Unis à des envahisseurs. Le fait que les sous-projets LUMIÈRE ROUGE, GABRIEL et ZEUS mènent leurs recherches à partir de plans fournis par les Greys l'irrite également, au motif que son pays ne peut se défendre contre une puissance qui lui donne ses armes. Il n'a jamais accepté l'idée de coopérer avec les extraterrestres pour leur prendre leur technologie. "Il vaudrait mieux", dit-il, "les exploser et leur faucher leurs secrets". L'attitude cavalière du Comité concernant les sujets d'expérience des Greys l'a rendu particulièrement amer. Il estime que les Greys sont des prédateurs et qu'ils vont étendre leurs opérations à travers le monde sans se soucier de discrétion, une fois épuisée la bonne volonté du gouvernement américain.

Bell a insisté pour transformer l'avion de LUMIÈRE ROUGE en intercepteur orbital capable d'engager et détruire les astronefs étrangers et fait campagne auprès du Comité pour que soient augmentés les budgets des sous-projets EXCALIBUR, GABRIEL et JOSUÉ. Ce dernier l'intéresse tout spécialement en ce qu'il semble offrir la défense la plus efficace et la moins coûteuse contre une invasion grey. Il a également décrété la règle du "tirer pour tuer" en ce qui concerne tous les appareils extraterrestres non greys et les organismes pénétrant sans autorisation dans l'espace terrien. En d'autres termes, il se sert des armes d'EXCALIBUR et ZEUS pour démolir tout ce qui n'est pas positivement identifié comme navire des Greys. Bell est l'adversaire le plus affirmé de l'Accord et l'ennemi juré du Docteur Abner Ringwood (MJ-2)

Lieutenant Général Eustis Bell
Bureaucrate volant, 61 ans
Race : Afro-américaine

FOR	14	CON	13	TAI	13	INT	17	POU	15
DEX	10	APP	12	ÉDU	21	SAN	75	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Académie de l'Armée de l'air
Profession : Directeur du Projet POUSSIÈRE LUNAIRE, Commandant du Centre de Surveillance Spatiale de l'Armée de l'air
Compétences : Astronomie 32%, Crédit 48%, Écouter 49%, Électricité 72%, Électronique 71%, Informatique 73%, Mécanique 37%, Navigation (aérienne) 57%, Parachute 29%, Persuasion 67%, Piloter un avion de ligne 52%, Piloter un jet 51%, Trouver Objet Caché 73%
Langues parlées : Anglais 95%
Attaques : Colt Combat Commander Auto 51%, 1D10+2 points de dommages
Description : Le Général Bell mesure 1,75 m et pèse 90 kg. Il a les yeux marron, les cheveux auburn, le teint rougeaud et un fort mélange de traits africains et européens. Il porte des lentilles pour corriger sa vue. Le poids de ses responsabilités et de la politique byzantine du Comité de Pilotage ont figé sa bouche en une perpétuelle grimace. Il adore les cigares, mais les règlements fédéraux l'empêchant d'en fumer dans les installations de l'Armée de l'air, il a pris l'habitude de chiquer, jusqu'à une dizaine de fois par jour.

Colonel Robert Coffey

Coffey débuta sa carrière comme officier du renseignement de l'Armée de l'air, spécialisé dans les opérations de "réclamation" : récupérer ou détruire des appareils américains abattus pour préserver les secrets de leur technologie des puissances étrangères, mais aussi retrouver avant les autres des appareils soviétiques (ou même des pays de l'OTAN) écrasés au sol. Au bout de dix ans de missions de ce genre tout autour du monde, Coffey fut contacté par des agents de Majestic-12 qui lui proposèrent d'intégrer l'Opération MOUCHE BLEUE, leur unité de récupération d'OVNI.

Au cours des seize années passées avec MOUCHE BLEUE, le Colonel Coffey fut envoyé en mission dans tous les coins du monde, violant couramment les espaces aériens des autres nations, même hostiles. Officier ambitieux, Coffey considérait son travail pour MJ-12 comme un ticket vers les hautes instances du Pentagone. Il ne sait rien de l'Accord, mais il sait qu'on ne pose pas de questions quand on n'est pas autorisé à connaître la réponse. Il n'empêche qu'il en a tiré ses propres conclusions, à savoir que les extraterrestres ne peuvent venir sur Terre que pour deux raisons : y prendre quelque chose ou y déposer quelque chose, et dans les deux cas, il compte bien ne pas leur faciliter la tâche.

Au départ, Coffey gardait profil bas à la tête de MOUCHE BLEUE. Toutefois, au cours d'une mission dans le Yukon, son unité pourchassa ce que le NORAD avait identifié comme un avion intrus, mais ne trouva une fois sur place qu'une petite météorite. Alors qu'on emmenait celle-ci jusqu'à la Zone 51, une sorte de prédateur protoplasmique en sortit, provoquant l'écrasement de l'avion qui la transportait. Il sembla d'abord que l'ingénieur de vol avait survécu, mais il apparut vite que le prédateur l'avait "absorbé", prenant sa forme au passage. Démasquée, la créature s'enfuit de la Zone 51, tuant quatre agents de NRO DELTA et six membres du personnel médical, et fila dans le désert. Coffey prit la tête de l'expédition de recherche envoyée pour détruire la créature et la tua lui-même, hélas pas avant qu'elle ait absorbé un troupeau de moutons, un éleveur, un chien de berger et trois soldats de MOUCHE BLEUE.

Depuis cet incident, Coffey souffre de xénophobie aiguë, réagissant, mû par la peur et le dégoût, avec toute la force disponible fut-elle mortelle, chaque fois qu'il est confronté à quelque chose ayant une origine potentiellement extraterrestre. En conséquence, MOUCHE BLEUE utilise de plus en plus sa puissance de feu. Même si Coffey admet que des spécimens vivants d'extraterrestres et un appareil intact seraient plus utiles, sa politique personnelle est d'exterminer tout ce qui pourrait représenter une menace pour la vie terrienne, ce qui lui a valu des critiques de membres des Projets PLUTON et PLATON qui estiment qu'il se soucie trop de la vie de ses hommes, pourtant "remplaçables", au détriment des "irremplaçables" technologies et organismes qu'il est supposé ramener. En dépit du soutien permanent du Général Bell, Coffey reste convaincu que ses supérieurs ne prennent pas les risques d'invasion ou de contamination par les extraterrestres assez au sérieux.

On ne sait pas au juste ce qui s'est passé exactement durant sa rencontre avec l'extraterrestre et ce qui a provoqué cette xénophobie; peut-être l'expérience l'a-t-elle seulement trop secoué. On peut imaginer que l'extraterrestre l'a touché par contact psychique ou qu'il a secrètement affecté l'esprit de Coffey, d'une manière dont celui-ci ne serait pas conscient. Sa folie peut très bien s'aggraver, tout comme elle peut ne rester qu'une petite manie.

Colonel Robert Coffey, Armée de l'air
Gourou soupçonneux des Opérations Spéciales, 48 ans
Race : Caucasienne

FOR	11	CON	16	TAI	14	INT	16	POU	16
DEX	17	APP	14	ÉDU	22	SAN	63	PV	15

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Académie de l'Armée de l'air
Profession : Officier en charge de l'Opération MOUCHE BLEUE
Compétences : Arts martiaux 59%, Crédit 49%, Discrétion 57%, Écouter 48%, Électricité 43%, Électronique 28%, Esquive 62%, Grimper 73%, Mécanique 42%, Mythe de Cthulhu 2%, Navigation (aérienne) 24%, Navigation (terrestre) 41%, Persuasion 62%, Piloter un hélicoptère 54%, Premiers soins 48%, Sauter 67%, Se cacher 39%, Trouver Objet Caché 79%
Langues parlées : Anglais 95%
Attaques :
Coup de pied 59%, 1D6 points de dommages + bd
Coup de poing 57%, 1D3 points de dommages + bd
H&K MP5 54%, 1D10 points de dommages
Lutte 56%, spécial
Ruger P91 Auto 83%, 1D10 points de dommages (visée laser +17% [voir page 294])
Folie permanente : Xénophobie (littéralement : la peur de ce qui est étranger)
Description : Le Colonel Coffey mesure 1,83 m et pèse 92 kg. Ses cheveux blonds ont la coupe réglementaire de l'Armée de l'air. En fait, pratiquement tout, chez lui, est réglementaire. Ses collègues aiment à raconter qu'il ne posséderait aucun vêtement civil. Son visage est maigre et allongé, avec des lèvres fines et des yeux d'un bleu intense. Il a une cicatrice bien visible du menton à la lèvre supérieure.

Major général Schenk, MJ-6

Kurtis Schenk fut l'un des pilotes de chasse les plus décorés de la guerre du Viêt-nam, avec plus de soixante-dix missions et vingt-six avions ennemis abattus. Après un temps comme chef d'escadrille, Schenk devint pilote d'essai, testant les appareils les plus secrets et les plus perfectionnés de l'armée sur la Zone 51 dans le Nevada et, en 1982, le premier avion antigravité du sous-projet LUMIÈRE ROUGE.

Au bout de quatre ans à piloter les appareils de LUMIÈRE ROUGE, Schenk fut promu administrateur et accéda au cercle intérieur du laboratoire S-4 à l'intérieur de la Zone 51, là où ses équipes d'ingénieurs mettaient au point les avions de LUMIÈRE ROUGE. Ayant entendu des rumeurs à ce sujet, il se doutait depuis longtemps que la technologie utilisée pour ses appareils provenait de l'épave d'un astronef extraterrestre. Il fut, cependant, surpris en découvrant que d'autres technologies étaient régulièrement "récupérées" et amenées à S-4 en vue d'analyses. Il lui fallut encore trois ans avant d'être promu directeur du sous-projet LUMIÈRE ROUGE et d'apprendre le plus grand secret du laboratoire S-4 : que ses ingénieurs recevaient de l'aide des extraterrestres avec lesquels le gouvernement avait établi des relations diplomatiques.

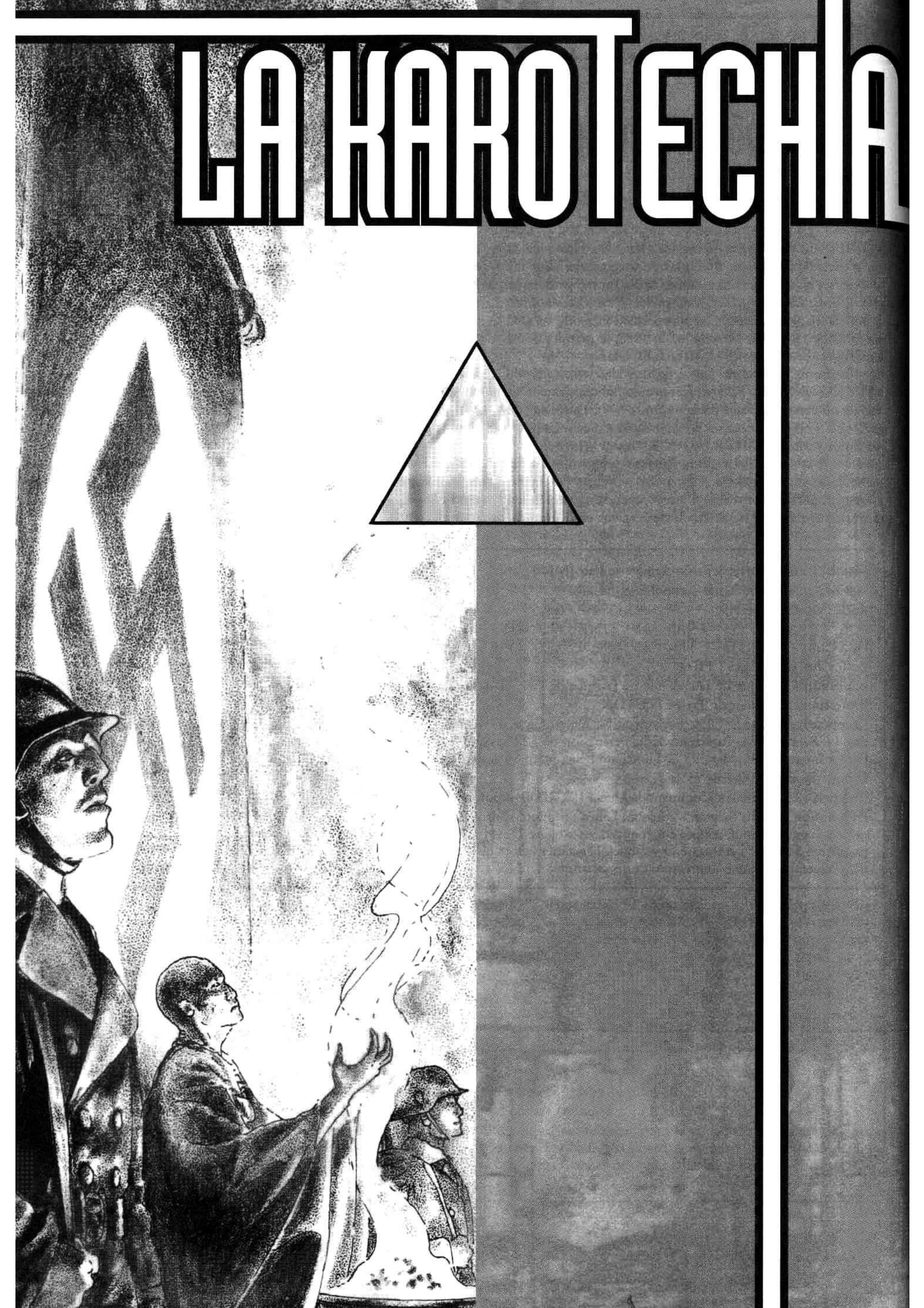
Le Major Général Schenk est devenu directeur du Projet PLUTON en 1993 et, depuis, il est au courant de tous les détails de l'Accord et de l'histoire de Majestic-12. Il sait parfaitement que MJ-12 aide à cacher les expériences menées par les Greys sur les citoyens américains, mais il est trop fasciné par les exploits techniques des Greys pour se laisser distraire par ces détails. À son avis, l'armée des États-Unis ne serait pas capable d'empêcher les extraterrestres de se livrer à leurs expériences même en y consacrant tous les efforts du pays, alors autant que Majestic en retire quelque chose.

Schenk pense que l'Accord est le meilleur que l'Amérique pouvait espérer, au vu des circonstances. Quelques citoyens peuvent être sacrifiés mais, grâce à la technologie et aux renseignements fournis par les Greys, l'Amérique restera *la* grande puissance mondiale. C'est pourquoi il estime l'Accord bénéfique pour l'intérêt supérieur du pays.

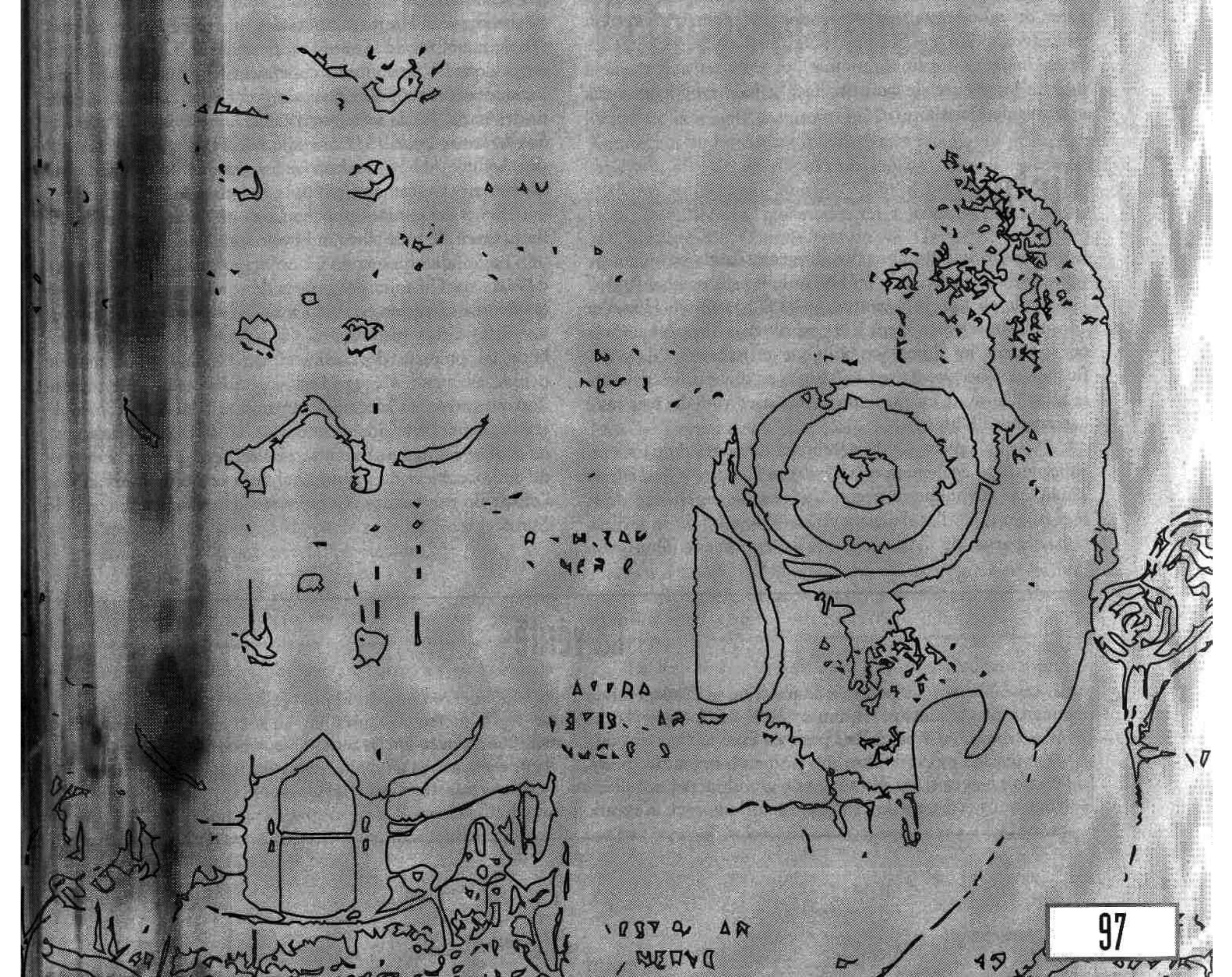
Major Général Kurtis Schenk, Armée de l'air (MJ-6)
Patriote amateur de haute technologie, 55 ans
Race : Caucasienne

FOR	11	CON	13	TAI	14	INT	17	POU	11
DEX	13	APP	13	ÉDU	22	SAN	55	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Diplômé de l'Académie de l'Armée de l'air, École de renseignement de la Défense.
Profession : Directeur du Projet PLUTON
Compétences : Crédit 78 %, Écouter 56 %, Électronique 47 %, Informatique 29 %, Navigation (terrestre) 61 %, Navigation (aérienne) 63 %, Parachute 32 %, Persuasion 66 %, Physique 37 %, Piloter un appareil de LUMIÈRE ROUGE 73 %, Piloter un avion de chasse 95 %, Piloter un hélicoptère 54 %, Psychologie 67 %, Trouver Objet Caché 72 %
Langues parlées : Anglais 95 %
Attaques : Colt Combat Commander Auto 61 %, 1D10+2 points de dommages
Description : Kurtis Schenk a toujours l'air d'un pilote sportif d'avion de chasse. Il mesure 1,88 m et pèse 98 kg. Il a des cheveux brun-roux coupés court et des yeux bleus. Il est bronzé et fait régulièrement de l'exercice pour se maintenir en forme. Son nez a été cassé, il y a quelques années alors qu'il s'extrayait d'un avion. Ses traits puissants et épais donnent généralement une impression de force brute.


LA KAROTECHIA

DURANT TROIS MOIS EPOUVANTABLES, EN 1945, DELTA GREEN MENA LA DERNIERE BATAILLE DE LA GUERRE EN EUROPE, CONTRE LA KAROTECHIA.



La Karotechia

Adam Scott Glancy

Le vieux dicton selon lequel les vieux nazis ne disparaissent pas est vrai. Ils se rendent simplement en Amérique du Sud. C'est ainsi que dans un manoir brésilien isolé et bien défendu vivent encore trois vieux nazis dont le but est de donner naissance au quatrième Reich, lequel trouverait ses fondations dans l'occulte. Ce groupe, connu sous le nom de Karotechia mais qui se fait souvent passer pour ODESSA, tente de collaborer avec des organisations aryennes ou dédiées à la suprématie de la race blanche à travers le monde entier. Ses membres sont très peu nombreux et, il faut le dire, deux de ses trois chefs sont au moins autant soucieux de leur puissance personnelle et de leur longévité magique que de la conquête du monde. La menace représentée par la Karotechia est, cependant, bien réelle et leur réseau d'alliés est un outil puissant. Soyons réalistes, leurs chances de s'emparer du monde sont pratiquement nulles, mais ils restent dangereux pour les citoyens américains et la sécurité des États-Unis (et du reste du monde), et leurs activités risquent fort de les mettre de nouveau face à face avec leurs vieux ennemis de Delta Green.

Histoire

Il s'est avéré que nombre des dirigeants nazis croyaient au pouvoir de l'occulte. Adolph Hitler, le Reichsmarshal Rudolf Hess et le chef de la *Schutzstaffel*, la SS, Heinrich Himmler consultaient régulièrement leurs astrologues, leur demandant conseil dans les domaines politique et militaire. Mais l'influence de l'occulte ne se limitait pas aux fantasmes des dirigeants. Elle avait été institutionnalisée et vint de pair avec l'ascension d'Hitler.

Dans les années 20, de nombreux membres du parti nazi appartenaient également à la *Thulegesellschaft*, la Société de Thulé, une organisation occulte prônant la supériorité de la race aryenne en l'associant aux "surhommes" de la civilisation disparue de l'Atlantide, qu'ils appelaient Thulé. En 1919, Hitler se lia d'amitié avec un membre de cette société nommé Dietrich Eckart, lequel lui fit découvrir un grand nombre d'idées antisémites et l'aida à nouer ses premiers contacts politiques (Hitler le remercia plus tard, dans *Mein Kampf*, comme l'un de ses plus grands inspirateurs).

Eckart était un alcoolique et un drogué qui passait le plus clair de son temps en sanatorium et mourut d'une crise cardiaque juste après la tentative manquée de coup d'État de 1923. Avant de mourir, il déclara à ses amis de la *Thulegesellschaft* : "Hitler va danser mais sur ma musique. Ne me pleurez pas, car j'aurai plus influé sur l'Histoire qu'aucun autre Allemand".

Après l'élection de Hitler au poste de Chancelier du Reich en 1933, des recherches "occultes" furent entreprises par l'*Ahnenerbe*, la Fondation pour l'Enseignement et la Recherche de l'Héritage Ancestral, une organisation composée de membres de la garde rapprochée de Heinrich Himmler et dont les attributions couvraient les recherches archéologiques et anthropologiques visant à étayer la doctrine raciste des nazis. Par la suite, en 1935, Himmler mit en place le *Sonderkommando H* (Unité spéciale H) du Département 7 des Archives de la *Reichssicherheitshauptamt* (RSHA), l'organisation chapeautant les SS, la *Kriminalpolizei* (police criminelle) et la *Gestapo* (police secrète de l'État). Le "H" signifiait *Hexen*, le mot allemand pour sorcières.

Le Sonderkommando H ne fit rien que rassembler des dossiers sur l'histoire des procès de sorcières menés par l'Inquisition catholique en Allemagne. Son but était de trouver une justification historique à l'écrasement de l'Église catholique au prétexte des "crimes" de l'Inquisition contre le peuple allemand. Ce que l'on sait moins, c'est que le Sonderkommando H découvrit certains phénomènes inexpliqués qui menèrent à la création, en 1939, d'un département de la SS spécifiquement consacré à rechercher dans le domaine de l'occulte et du paranormal, tout ce qui pouvait aider à l'effort de guerre nazi. Ce nouveau département fut appelé Karotechia.

La vérité

Au cas où vous vous poseriez la question, la Thulegesellschaft et le Sonderkommando H ont réellement existé, tels qu'ils sont décrits ci-dessus. Himmler était fasciné par l'occultisme et fit même restaurer un ancien château/monastère (Wevelsburg, en Westphalie) pour en faire le Camelot du nouveau Reich, avec une grande table ronde, des séances d'invocation de l'esprit d'Otto Von Bismarck et tout le tralala. D'énormes sommes d'argent furent englouties pour remettre l'endroit à neuf et les dépouilles de grands généraux allemands y furent transférés pour qu'on puisse appeler leurs esprits. Nous nous écartons de la réalité historique avec la création de la Karotechia.

Les premiers temps

Les membres de la Karotechia venaient des universités et des cercles occultistes de l'Allemagne nazie et nombre d'entre eux appartenaient également à la Thulegesellschaft, à l'Ahnenerbe et au Sonderkommando H. Les régimes alliés des nazis et les nations conquises avaient aussi fourni leur lot de savants, pas toujours de bon gré il faut le dire. Quelques-uns de ses membres furent même recrutés dans les camps de concentration. Contrairement à Delta Green, la Karotechia prône l'utilisation de la magie. Aidée de la terreur engendrée par les SS, la Karotechia pilla les bibliothèques et musées de l'Europe occupée pour y trouver tout indice, artefact ou manuscrit susceptible de mener à quelque savoir ou pouvoir ancien. Aucun occultiste n'était à l'abri. Les adeptes de sociétés secrètes telles que les Francs-maçons ou de groupes ethniques comme les gitans, furent arrêtés *en masse* et interrogés sur l'usage de pouvoirs occultes. Les possessions de l'Église catholique en Italie, et en particulier la Collection "Z" de la Bibliothèque du Vatican, furent épargnées en raison du concordat entre les fascistes et le pape Pie XII, mais celles situées hors d'Italie n'eurent pas cette chance.

Les adeptes de la Karotechia n'étaient identifiés dans les dossiers de la SS que par leurs initiales et ne rendaient de compte qu'au Reichsmarshal Himmler et au Führer, leurs activités restant ignorées même des officiers SS les plus haut gradés. Le reste des SS craignait la Karotechia et s'en méfiait, mais nul ne questionna jamais ses ordres. Ainsi, en 1941, suivant les instructions de la Karotechia, les SS détournèrent plus de mille Juifs de camps de travail près de Cracovie pour les expédier en Normandie où ils devaient servir pour des "expériences". En fait, ils furent sacrifiés en vue de contacter les Profonds de la colonie d'Ahu-Y'hloa au large de la Cornouailles, avec lesquels la Karotechia envisageait une alliance qui lui aurait permis d'organiser un blocus de l'Angleterre puis son invasion. Les négociations traînèrent en raison du prix demandé par les Profonds en échange de leur aide, laquelle allait à l'encontre des lois nazies sur la pureté raciale. Réticente à l'idée de mélanger du bon sang aryen à celui des Profonds, la Karotechia leur offrit autant de juifs, gitans et prisonniers de guerre russes qu'ils en voudraient et amena ces derniers sur la côte française pour les livrer à ses nouveaux alliés. Une attaque surprise de commandos de Delta Green provoqua la mort de plusieurs Profonds importants, amenant les autres à se retirer sous les flots et à refuser tout nouveau contact avec la Karotechia.

Aktion Eisschloss

L'un des premiers et des plus secrets parmi les projets de la Karotechia était l'*Aktion Eisschloss* (Opération Palais de Glace), dont les fondements furent établis en 1939 après l'expédition de 38-39 de la Kriegsmarine en Antarctique, sous la direction du Capitaine Alfred Ritscher. Alors qu'il mettait en œuvre une revendication allemande concernant la propriété de la région appelée terre de la Reine-Maud, l'équipage du navire de guerre *Schwabenland* découvrit *quelque chose* enseveli dans la glace de cette zone qu'il venait de rebaptiser Neuschwadenland. De 39 à 45, vingt-deux archéologues, cryptographes et experts en langages anciens de la Karotechia furent amenés par sous-marins en un point connu uniquement sous le nom de code de Point 103, des centaines de scientifiques nazis, ingénieurs sapeurs de la SS et troupes de montagnes furent retirés des théâtres d'opérations européens pour y être affectés.

Ce qu'il advint d'eux resta un mystère pour tous, excepté des personnes au courant de l'Aktion Eisschloss, du Reichsmarshal Himmler et du Führer. Après la chute du Troisième Reich en mai 1945, et le suicide de Hitler et Himmler, plus personne en Europe ne connaissaient la raison d'être ni l'emplacement de cette opération.

Des rumeurs circulaient bien dans les rangs des sous-mariniers, des SS et de la Karotechia à ce sujet. On disait ainsi qu'il s'agissait d'une base secrète pour les sous-marins, d'un laboratoire travaillant au développement et à la production de super armes, de la cache du trésor dérobé aux victimes de l'Holocauste ou même d'un refuge à l'intention de l'élite nazie, mais la vérité quant à sa nature et à sa localisation était perdue, peut-être pour toujours. Le personnel envoyé là-bas n'est jamais revenu, pour autant qu'on le sache.

Victoires et échecs

Dans ses tentatives d'aider l'effort de guerre nazi par l'utilisation de la magie, le moins que l'on puisse dire est que la Karotechia ne rencontra qu'un succès relatif. Au printemps de 1944, elle découvrit une version du *Necronomicon* en gothique ancien, un langage éteint depuis la fin du II[ème] siècle de notre ère, qui avait servi à Joachim Kindler pour son ouvrage *Ma Compréhension du Grand Livre*. La version gothique était débarrassée des métaphores et allégories présentes dans les versions grecques, latines et arabes, et par conséquent, bien plus facile à utiliser comme recueil de sortilèges, mais aussi bien plus dangereuse pour l'esprit humain. La traduction du gothique ancien à l'allemand rendit fous trois érudits spécialisés dans les langues prégermaniques. Les expériences sur les formules consignées dans ce livre débutèrent avant même que la traduction soit achevée. Il fut bientôt évident que si les savants de la Karotechia avaient découvert d'immenses pouvoirs, le moyen de les contrôler leur avait échappé. Au début de 1945, sept chercheurs de la Karotechia et soixante-treize SS affectés à leur service furent oblitérés de la surface du globe (en compagnie du château de Naudabaum et d'une partie de la montagne sur laquelle il se trouvait) à la suite d'une tentative maladroite et ratée d'invocation du Sultan des Démons, Azathoth.

La Karotechia eut de bien meilleurs résultats avec certaines expériences médicales. Durant l'hiver 1944, ses chercheurs (reproduisant des expériences menées précédemment dans les années 1920 par le Dr Herbert West) découvrirent un mode de résurrection des cadavres. Les résultats étaient des animaux sans âme, impossibles à contrôler ou à diriger et qui s'attaquaient aux SS qui les encadraient aussi bien qu'aux troupes russes contre lesquelles on les lançait. Quoi

qu'il en soit, c'est par camions entiers que ces "pertes ressuscitées" furent convoyées sur le front de l'Est et lâchées sur le champ de bataille où, même privées de direction, elles infligèrent de lourdes pertes aux Soviétiques. Elles servirent également pour la défense de Berlin, tuant de façon hideuse soldats russes et civils allemands. Certains projets liés à la prolongation de la vie par la préservation du cerveau humain dépourvu de son support biologique donnèrent aussi de bons résultats, mais aucun de ces projets ne put stopper l'avance des Alliés.

Le dernier sursaut de la Karotechia durant la Seconde Guerre mondiale survint lorsqu'un ordre secret lui fut transmis par Adolf Hitler quelques minutes avant qu'il se donne la mort. L'*Aktion Gotterdammerung*, comme l'appelait le Führer, devait amener la Karotechia à rejoindre ce qui restait des partisans LOUPS-GAROUS de la SS, afin de reproduire "l'accident" qui avait détruit le château de Naudabaum, en Bavière, mais cette fois sans interrompre cet "accident". Si le Führer ne pouvait régner sur le monde, celui-ci ne lui survivrait pas. Aussi incroyable que cela paraisse, il y avait assez de fanatiques dans les rangs de la Karotechia pour conduire ce plan pratiquement à son terme. Durant trois mois épouvantables, en 1945, Delta Green mena la dernière bataille de la guerre en Europe, contre la Karotechia, sous le nom de code d'Opération DÉMENCE. Les agents de Delta Green adoptèrent la politique du "tirer pour tuer" face à tout membre présumé de la Karotechia. Malheureusement, Delta Green fut démantelée avant que ce travail soit terminé, mais "l'accident" ne fut pas reproduit et l'organisation LOUP-GAROU fut détruite.

Après la guerre

Des cent soixante-quatre membres d'origine de la Karotechia, dix-neuf furent abattus par des agents alliés, six moururent de mort naturelle, trois trouvèrent la mort dans les bombardements alliés sur l'Allemagne, quatre furent exécutés pour trahison, quinze périrent au cours de rituels d'invocation ratés, un fut capturé par le NKVD soviétique, neuf se suicidèrent, onze perdirent la raison, vingt-quatre disparurent sans laisser de traces (à l'exception de deux d'entre eux, tous avaient été affectés à l'Aktion Eisschloss) et trente cinq furent tués après la guerre durant l'Opération DÉMENCE de Delta Green. Les trente-sept derniers rejoignirent l'*Organization der Ehemaligen SS Angehorigen* (Organisation des anciens membres de la SS, plus connue sous son nom de code d'ODESSA) et fuirent l'Europe pour les endroits les plus reculés du globe. Les agents de la Karotechia étant inconnus même des SS, ils furent épargnés par les recherches des agences de police européennes en quête de leurs camarades de la SS ou de la Gestapo, inculpés de crimes contre l'Humanité.

(ODESSA était consacrée à mener les SS d'Europe en Amérique du Sud, où ils pouvaient contacter l'homologue local d'ODESSA, le *Kameradenwerk*, lequel venait en aide aux fugitifs en leur fournissant une nouvelle identité, un passeport et des contacts.)

En janvier 1948, la nouvelle Delta Green lança l'Opération HOSPITALITÉ DU SUD, destinée à pourchasser et éliminer tous les anciens de la Karotechia où qu'ils se trouvent.



Des "pertes ressuscitées" attaquaient tout ce qui passait à leur portée, y compris leurs frères nazis.

Durant la première année, deux anciens chercheurs de la Karotechia furent tués en Amérique du Sud. L'année suivante, sept autres furent retrouvés et éliminés. La Karotechia tenta d'obtenir l'aide d'ODESSA et la protection du dictateur argentin favorable aux nazis, Juan Peron, en échange de leur "expérience". En 1952, celui-ci lui fournit des hommes et du matériel à charge pour elle de retrouver la fameuse base antarctique Point 103, qu'il pensait être un centre de recherches en armement. La Karotechia, de son côté, était en quête de la grotte du dieu informe Ubbo-Sathla, dans laquelle sont supposées reposer les légendaires Tablettes de la Destinée, clé selon la Karotechia de pouvoirs qui la placeraient hors d'atteinte de Delta Green à tout jamais. Avant qu'elle ait pu retrouver la grotte, des commandos parachutistes dirigés par Delta Green assaillirent l'expédition polaire argentine, tuant tous les Argentins et les trois chercheurs de la Karotechia. Un autre ancien de cette dernière fut abattu en Sibérie en 1953 alors qu'il travaillait à un projet visant à prolonger la vie d'un Joseph Staline déclinant. Après la naissance d'Israël, la société perdit encore cinq des siens, victimes de la détermination des chasseurs de nazis du Mossad. Petit à petit, la Karotechia était atteinte par la mort. En 1956, Delta Green se félicita de ce que les derniers de ses membres avaient été tués ou étaient morts victimes d'accident, de la vieillesse ou de la maladie. Malheureusement, trois d'entre eux en avaient réchappé. Ils sont encore en vie aujourd'hui, ruminant leur défaite, cachés dans une immense plantation au cœur de la forêt d'émeraude brésilienne appelée "La Estancia".

La Estancia

Grande plantation d'hévéas abandonnée lorsque l'industrie du caoutchouc brésilien périclita au début du siècle, La Estancia sert maintenant de base et de centre d'entraînement à la Karotechia, après avoir initialement servi de cachette et de laboratoire à l'un de ses chercheurs, le Dr Gunter Frank. À sa construction, les bâtiments s'étendaient sur environ 80 hectares, avec une immense résidence principale, plusieurs pavillons pour les invités, une piscine olympique, des étables, une volière, un jardin botanique, un quai sur la rivière avec ses entrepôts et un palais dédié à l'art lyrique. La propriété subit quelques modifications après l'arrivée du Dr Frank, plusieurs ailes furent ajoutées et les caves agrandies. Suite à la "condition délicate" du Dr Frank, quatre générateurs de secours furent installés pour fournir l'électricité et suffisamment de conditionneurs d'air pour transformer un gratte-ciel en congélateur. Plusieurs parties de la maison (dont la bibliothèque et la chambre du maître des lieux) ont été fermées et isolées depuis le milieu des années 50.

Au cours des années, La Estancia a vu défiler des membres de la Karotechia et d'ODESSA sans jamais devenir un centre d'opération. L'ancien officier de la Karotechia devenu mercenaire pour le compte d'ODESSA, l'Oberführer SS Reinhard Galt, a souvent séjourné dans les pavillons des invités entre deux missions. Mais tout changea en 1975, lorsqu'un chercheur de la société, le Dr Olaf Bitterich, arriva à La Estancia avec en tête des plans de résurrection du Troisième Reich. Ce scientifique fit tracer une piste d'atterrissage à travers la jungle, agrandir les docks, ajouter un stade de football (ainsi que plusieurs circuits de course d'obstacle) et construire un terrain d'entraînement au tir et même une "petite ville" destinée à pratiquer le combat de rues.

Ces trois hommes représentent tout ce qui reste de la Karotechia originale. Le Dr Frank se sert de la technologie pour se maintenir dans un horrible état de "demi-vie", l'Oberführer Galt utilise la magie pour conserver sa jeunesse et le Dr Bitterich semble n'avoir survécu jusqu'à maintenant que par la force de sa volonté. Bien que chacun d'eux ait son objectif personnel, ce "Dritte (troisième) Triumvirate" s'est accordé pour travailler à la restauration du national-socialisme, à la destruction de la race juive et à la création d'un glorieux "Quatrième Reich" aryen.

La Karotechia aujourd'hui

La nouvelle Karotechia est bien plus ambitieuse que l'originale. Là où cette dernière servait le Troisième Reich, la nouvelle *est* le Quatrième Reich, un empire souterrain, réseau de fascistes, de "suprémacistes" blancs et d'organisations et individus antisémites bénéficiant de contacts et d'influence dans diverses organisations criminelles à travers le monde. Au centre de cette toile se tiennent les trois membres du Dritte Triumvirate : le Dr Bitterich, le Dr Frank et l'Oberführer Galt. Le reste de la Karotechia est appelé *Die Schachfiguren* (les pièces du jeu d'échecs). Les seconds en importance sont les douze *Bischofe* (évêques, le terme anglo-saxon pour les fous des échecs) aryens du Dr Bitterich, un groupe de puissants sorciers dévoués aux plans de celui-ci pour le Quatrième Reich. Viennent ensuite les centaines de *Ritter* (cavaliers). À La Estancia, ils mènent des séminaires sur la tactique paramilitaire, la torture et le terrorisme suivis par des membres de services de sécurité de pays du Tiers-Monde, des criminels, des groupes terroristes et des mercenaires. La principale fonction des Ritter est, cependant, d'exécuter des missions précises et de surveiller les milliers de *Bauer* (pions) de la Karotechia. Les assistants de laboratoire du Dr Frank, son personnel de maison et les gardes de La Estancia sont des Bauer promus à des postes de confiance. Les Bauer sont utilisés pour la collecte d'informations, le prosélytisme pour la suprématie de la race aryenne et la conduite de missions secrètes.

La plupart des Bauer pensent travailler pour ODESSA, dans le cadre d'un mouvement mondial destiné à faire revivre le fascisme. En fait, la Karotechia a absorbé les restes de l'organisation ODESSA à la fin des années 70, même si très peu de gens (y compris à l'intérieur d'ODESSA) en ont conscience. Plusieurs autres organisations nazies, telles que le Kameradenwerk (organisation des camarades) ou *Die Spinne* (l'Araignée), ont été absorbées également sans que leurs membres s'en rendent compte. La quasi-totalité des anciens nazis importants et compétents ayant été tués ou étant morts de vieillesse ou de maladie, ces organisations ont décliné avec leurs membres. Utilisant l'ancienne formule de résurrection, la Karotechia ramène toutefois beaucoup de ces nazis et criminels de guerre défunts à la vie. On trouve maintenant dans les rangs des Ritter et des Bauer d'anciens membres de la Gestapo (police secrète d'État), du *Sicherheitsdienst* (SD, le Service de Sécurité du Reich), de la

Waffen SS (les troupes de combat de la SS), des *SS-Totenkopfverbande* (SSTV, les Formations Têtes de Mort), des *SS Einsatzkommando* (escadrons de la mort), des *Fallschrimjager* (parachutistes), des *Abwehr Kampf-Truppen* (également connu sous le nom de *Lehrregiment Brandeburg*, le régiment Brandebourg, forces spéciales des nazis) ainsi que des membres importants du parti nazi de la Seconde Guerre mondiale, tous morts et ressuscités.

Die Lebenstentoten

On compte parmi les nazis ressuscités (*Die Lebenstentoten*, les morts-vivants) quelques-uns des plus grands criminels de ce siècle.

Le **SS Obergruppenführer Josef "Sepp" Dietrich** mourut d'une crise cardiaque en 1966, âgé de 73 ans. Membre de la première heure du parti nazi et de la SS, c'était un ami proche et un garde du corps d'Hitler. Au cours de la purge de 1934, connue sous le nom de la "Nuit des Longs Couteaux", Dietrich supervisa l'exécutions de douzaines de SA (*Sturmabteilung*, "Troupes d'assaut" ou "Chemises Brunes") dont leur chef, Ernst Roehm. Plus tard, il prit le commandement de la première Panzerdivision SS Leibstandarte, durant la plus grande partie de la guerre, méritant de nombreuses décorations. Il purgea une courte peine de prison après la guerre, pour sa participation à la "Nuit des Longs Couteaux".

Reinhard Heydrich, Protecteur du Reich et SS Obergruppenführer, fut assassiné par les partisans tchèques en 1942, à l'âge de 38 ans. C'était le second de Himmler à la tête des SS, chef du Sicherheitsdienst (SD) et de la Reichssicherheitshauptamt. Architecte des services de renseignements et de sécurité nazis, Heydrich était un ami personnel de Hitler et le premier administrateur de la "Solution Finale à la Question Juive".

Le **SS Obergruppenführer Theodor Eicke** fut tué à l'âge de 50 ans quand son avion fut abattu au-dessus du front russe en 1943. Eicke était l'architecte, constructeur et directeur des premiers camps de concentration allemands avant la guerre. On lui doit aussi la création des SS Totenkopfverbande (SSTV) qui servirent de *Einsatzgruppen* ("groupes d'action", les escadrons de la mort SS) sur le front de l'Est, pour lesquels il recrutait des gardiens de camps de concentration. Eicke transforma par la suite les SSTV en *SS Panzergrenadier Totenkopfdivision*.

Otto Skorzeny, SS Standartenführer, mourut d'un cancer de la moelle épinière en 1975 à l'âge de 67 ans. Surnommé le "Commando de Hitler", Skorzeny planifia et exécuta l'envoi de secours à Mussolini menacé par les rebelles italiens en 1943, l'enlèvement du fils du régent de Hongrie en 1944, ainsi que les infiltrations d'Allemands parlant anglais au cours de la Bataille de Belgique, également en 1944. C'était un membre actif d'ODESSA qui créa sa propre organisation d'aide aux anciens SS (Die Spinne), subsistant comme mercenaire et agent de renseignement indépendant en Amérique Latine, au Moyen-Orient et en Espagne durant la Guerre Froide.

Le **SS Obersturmbannführer Jochen Peiper** fut assassiné par de vigilants Français en 1976, à l'âge de 61 ans. Peiper était un Waffen SS, chef de division blindée, très décoré, responsable de plusieurs massacres de civils français et de soldats américains capturés (y compris le tristement célèbre massacre de Malmedy) au cours de la Bataille de Belgique. Arrêté et condamné à mort pour ce massacre, il fut libéré de prison en 1956 dans le cadre d'une amnistie générale. Les Français n'avaient, cependant, pas oublié ses crimes et l'ont exécuté pour égaliser la marque.

Mort noyé en 1978, à l'âge de 67 ans, le **SS Unterstrumführer Dr Josef Mengele**, l'Ange de la Mort, était le plus célèbre des criminels de guerre nazis ayant échappé à la justice. Officier médical au camp d'extermination d'Auschwitz de 1943 à 1945, Mengele sélectionnait les prisonniers qui devaient travailler jusqu'à leur mort et ceux qui passaient à la chambre à gaz. Poursuivant les recherches qu'il avait entreprises à l'Institut de Recherche sur les Races et l'Hérédité Biologique, il tenta de découvrir des moyens pour "transformer" par des voies chimiques ou chirurgicales les races inférieures en surhommes aryens. Ses expériences, qui se servaient souvent de jumeaux identiques, provoquèrent la mort de centaines de personnes des façons les plus horribles qu'on puisse imaginer. Mengele ne fut jamais arrêté et se noya suite à un accident alors qu'il nageait au Brésil.

Die Bauer

Certains des Bauer de la Karotechia sont issus du sortilège de résurrection. Ils se montrent toujours soucieux de satisfaire leurs maîtres, sous peine de retourner à la poussière ou pire. Le plus important d'entre eux est Antonio Echeverilla, membre influent du cartel de la drogue de Cali. Il fournit tout ce que demande la Karotechia, pour ne pas être réduit en poussière et ressuscité de nouveau, mais cette fois de façon bâclée, pour n'être "plus rien qu'une abomination vivante".

Les Bauer préférés de la Karotechia ont toujours été des membres de groupuscules néo-nazis ou adeptes de la suprématie de la race blanche en Europe et en Amérique du Nord. La société accorde son aide à diverses organisations d'extrême droite comme l'Alliance des Propriétaires Afrikaners en Afrique du Sud, les *Volk Partei* aryens allemand et autrichien, la loge maçonnique P2 en Italie et en Argentine, la Coalition pour la Défense de la Culture Française ou l'Armée Clandestine Américaine.

La Karotechia entretient des liens étroits avec les néofascistes des corps d'officiers d'Amérique du Sud depuis les années 50 et 60. Des membres d'ODESSA servirent de conseillers auprès des régimes militaires apparus à cette époque, dans l'art de la torture, de la pacification urbaine et de la compilation et l'organisation de dossiers de renseignements. Nombre de Bauer sont toujours en activité parmi ces militaires. Bien qu'il subsiste encore quelques sympathisants SS parmi les militaires du Moyen-Orient, datant de la participation de ces officiers aux guerres israélo-arabes, l'essentiel des contacts actuels de la Karotechia dans cette région du monde appartiennent à des groupuscules terroristes anti-Israël, à qui elle apporte argent et formation, tels que l'Épée

d'Allah ou le Jihad pour l'Éradication de Sion. Les Bauer latins et arabes sont tenus en plus basse estime que les Aryens et Européens, et on ne leur propose jamais de se joindre à La Estancia ni de promotion au grade de Ritter. On compte également parmi les Bauer des mercenaires indépendants, des bandits et des organisations criminelles telles que la Mafia sicilienne, l'Organyzatzia russe ou les cartels de la drogue sud-américains, avec lesquelles la Karotechia fait parfois des affaires.

Objectifs

La Karotechia, et en particulier le Dr Olaf Bitterich, veut établir le Quatrième Reich pour diriger le monde, guidés qu'ils sont, en la matière, par les conseils du Führer, Adolf Hitler.

Bien sûr, Hitler est mort, mais la Karotechia est persuadée de pouvoir invoquer son esprit, convaincue qu'il est monté aux cieux pour devenir maître de la réalité, à l'égal de Bouddha ou Jésus. En fait, les karotechiens ont invoqué le messager des Dieux Extérieurs, Nyarlathotep, qui leur apparaît sous la forme d'un Hitler spectral revenu d'entre les morts, guidant leur progression et renforçant leur foi. Le Dr Bitterich fut le premier à voir le Hitler "revenu" et c'est sur son ordre qu'il a démarré le Quatrième Reich.

Pour l'heure, la Karotechia est surtout intéressée par deux choses. Premièrement, en se faisant passer pour ODESSA, réunir autant de groupes suprémacistes blancs et aryens qu'elle le pourra ou, au moins, ceux auxquels elle accorde sa confiance, avec pour but un réseau mondial de membres actifs dévoués au Quatrième Reich qui répandra la croyance en "Der Führer" partout et amènera de nouveaux membres à y croire. En second lieu, mettre la main sur toutes les connaissances occultes, quelles qu'elles soient. Ses chefs sont déjà versés dans l'occultisme traditionnel et recherchent des raretés telles que manuscrits originaux, livres ésotériques, objets magiques, etc. Un des objectifs de cette mission consiste à récupérer les restes de sorciers et autres personnages importants des temps anciens pour les ressusciter et les forcer à livrer leur savoir de quelque sorte, pourvu qu'il soit utile à la Karotechia.

"Hitler" les dirige dans ces quêtes. Nyarlathotep compte leur faire découvrir d'autres secrets du Mythe dans le but ultime d'en faire des adorateurs d'Azathoth, le Sultan des Démons. Une fois ce but atteint, la Karotechia ne sera plus qu'une secte de plus prête à semer misère et zizanie dans tous les pays du monde.

Implication de Delta Green

Les agents de Delta Green vont surtout rencontrer les serviteurs de la Karotechia : des groupuscules racistes et violents proches des idéaux nazis, souvent envoyés s'emparer de quelque livre, objet ou cadavre plus ou moins occulte, pour le ramener à La Estancia. La raison pour laquelle des skinheads voleraient un manuscrit de Von Juntz pour l'expédier au Brésil est le genre de chose qui pourrait bien intéresser les agents de Delta Green. Lorsque d'autres groupes racistes se lanceront dans des opérations similaires, la piste ne tardera pas à mener jusqu'à la maison dans la jungle.

La Karotechia sera probablement un adversaire mineur pour Delta Green. S'ils ont assez d'informations, les agents de Delta Green peuvent détruire ses chefs sans leur laisser une chance de s'échapper et donner un coup d'arrêt au Quatrième Reich. Si la Karotechia intervient dans votre campagne, elle jouera le rôle d'un ennemi possible à vaincre, un simple entraînement pour vos joueurs avant qu'ils se mesurent à Majestic-12 ou à tout autre adversaire important opérant dans les coulisses.

Toutefois, les serviteurs de la Karotechia sont répandus à travers le monde et violents. Il n'y a pas de solution facile au problème des fanatiques sectaires. Une grande partie de l'Humanité a déjà adopté les vues de Nyarlathotep, inconsciemment, et le problème dans sa globalité représente plus que ce qu'un groupe d'agents peut gérer. Mais bon, botter les fesses nazies sera toujours un objectif valable.

Personnalités de la Karotechia

Adam Scott Glancy

Dr Olaf Bitterich

Le Dr Olaf Bitterich était occultiste dans l'Allemagne de l'entre deux guerres, se vantant d'être un médium capable de converser avec les morts mais, en réalité, tout juste un escroc, quoique très instruit et doué. Le titre de Docteur est, de surcroît, usurpé également.

En 1936, il fut recruté par la Karotechia en raison de son ascendance aryenne pure souche et de ses connaissances occultes. Bitterich, alors âgé de 36 ans, n'était que trop heureux d'échapper aux servitudes militaires. Il ne pensait pas que les recherches de la Karotechia aboutiraient.

Il fut affecté à un projet consistant à exhumer et rassembler des personnes que l'on pensait avoir été des sorciers, magiciens ou autres. La Karotechia espérait que ces gens avaient pu être enterrés avec quelque objet puissant ou formule mystérieuse. Bitterich passa six années à cataloguer des cryptes et le contenus de nombreux cercueils et à tenter divers rituels pour parler avec les défunts (certains de ces rituels étaient de sa propre invention). On n'obtint rien de remarquable jusqu'à l'exhumation de Alexis Ladeau, un associé de Friedrich Wilhelm Von Juntz (auteur tristement célèbre de l'*Unausprechenlichen Kulten*). Ladeau était réputé avoir lu le second manuscrit de Von Juntz et l'avoir brûlé avant de se trancher la gorge avec un rasoir.

On trouva à l'intérieur de son cercueil ce qui semblait être des pages du manuscrit inachevé (et supposé brûlé) de Von Juntz. Connaissant la réputation de ce dernier, Bitterich savait que cette trouvaille pouvait se révéler très précieuse, aussi dissimula-t-il les papiers au lieu de les montrer à ses

Dr Olaf Bitterich

Serviteur involontaire du Chaos Rampant, 95 ans

Race : Caucasienne

FOR	4	CON	2	TAI	10	INT	16	POU	23
DEX	9	APP	11	ÉDU	20	SAN	0	PV	6

Bonus aux dommages : -1D4

Compétences : Archéologie 71 %, Baratin 82 %, Bibliothèque 63 %, Crédit 37 %, Écouter 34 %, Histoire 87 %, Marchandage 74 %, Mythe de Cthulhu 52 %, Occultisme 91 %, Persuasion 89 %, Psychologie 94 %, Trouver Objet Caché 37 %

Langues parlées : Allemand 95 %, Anglais 95 %, Grec classique 41 %, Hiéroglyphes égyptiens 38 %, Hiéroglyphes mayas 34 %, Latin 53 %, Naacal Muvian 32 %, Senzar atlante 32 %, Tsath-Yo hyborien 12 %

Attaques : Dague 77 %, 1D6 points de dommages + bd

Sorts : Altération physique de Gorgoroth, Contacter le Führer (avatar de Nyarlathotep), Création de Portail, Enchanter une Dague Sacrificielle, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Résurrection, Signe de Voor, Terrible malédiction d'Azathoth

Objets magiques :

Dague Sacrificielle : Elle ressemble à une dague d'officier SS. Utilisée au cours d'un sacrifice humain, elle ajoute +25 % pour Contacter le Führer, et si le sacrifice a lieu en présence de celui-ci, les points de Magie de la victime s'écoulent dans la dague et de là dans quelque récepteur, chose ou homme, au gré du propriétaire de la dague.

Documents sur le Mythe :

Mein Triumph

Langue : Allemand; **Gain de Mythe :** +2; **Perte de SAN :** -1D6; **Multiplicateur de sorts :** x5; **Temps nécessaire pour l'étudier :** 8 semaines; **Sorts :** Contacter le Führer (avatar de Nyarlathotep); **Notes :** Ce livre a été dicté à Bitterich par le Führer. *Mein Triumph* raconte comment celui-ci s'est trouvé transformé en demi-dieu par les sacrifices massifs perpétrés dans les camps de la mort et comment la race aryenne peut atteindre un tel stade par l'extermination des races inférieures. La couverture est illustrée d'un Svastika entouré par les ailes déployées d'une Horreur Chasseresse.

Description : À 95 ans, Olaf Bitterich est confiné dans sa chaise roulante motorisée, semblable à une racine noueuse, distordu par l'âge et la haine. Son corps donne l'impression d'être une masse de fils emmêlés couronnée par un melon desséché. Il ne lui reste que quelques mèches de cheveux blancs sur un crâne volumineux et moucheté. Bien que son corps le trahisse (il a souvent besoin d'un caisson à oxygène), son esprit reste terriblement vif. Ses yeux se remplissent de dévotion lorsqu'il contemple son bien-aimé Führer.



supérieurs, afin de les examiner lui-même. Il s'agissait pour partie d'une description des moyens à employer pour contacter "ceux de l'au-delà". Bitterich supposa qu'il s'agissait des esprits défunts, aussi décida-t-il de se servir de ce sortilège pour invoquer les grands chefs militaires allemands du passé.

Celui qui répondit n'était pas mort, mais ne peut non plus être qualifié de vivant, selon nos critères. Bitterich avait, en fait, découvert un sortilège permettant d'invoquer Nyarlathotep, le Chaos Rampant, le Messager des Dieux Extérieurs, mais celui-ci, vieux roublard s'il en est, ne se dévoila pas à Bitterich, préférant lui apparaître sous l'aspect qu'il souhaitait voir, en l'occurrence le fantôme de l'Empereur de Prusse, Frédéric le Grand. En un éclair, Bitterich, jusque-là cynique fanatique, devint un dévot fanatique.

Bitterich communia avec les "esprits" de héros allemands comme Bismarck, Nietzsche ou Arminius, transmettant leur sagesse au Führer et à Himmler, lesquels prenaient chaque avis pour argent comptant et modifiaient leur politique en fonction de ces déclarations. Lorsque l'armée russe encercla Berlin, Bitterich se préparait à rejoindre Hitler dans son bunker quand Nyarlathotep lui apparut sous la forme du héros Siegfried pour lui expliquer que le Führer avait besoin qu'il quitte l'Allemagne et qu'il serait rappelé plus tard pour accomplir un grand dessein. Bitterich réussit à gagner la Suisse et de là l'Espagne où il attendit d'autres instructions.

La fois suivante, Nyarlathotep prit l'apparence d'Adolf Hitler lui-même. Le Führer expliqua à Bitterich qu'il n'était pas réellement mort, qu'il avait seulement transcendé les limitations de la chair pour atteindre un plan d'existence supérieur, ne faisant plus désormais qu'un avec les "Maîtres Éclairés" comme Bouddha, Jésus ou les Grands Prêtres d'Atlantis, et ce grâce aux énergies maîtrisées à la faveur des énormes sacrifices pratiqués dans les camps de la mort. Bitterich allait maintenant être son premier disciple et son prophète, répandant la nouvelle que l'ordre du Svastika n'était pas mort, qu'il venait simplement de renaître.

À partir de là, Bitterich voyagea par monts et par vaux sous la conduite du Führer, rassemblant les outils, connaissances et serviteurs qui lui seraient nécessaires pour élever la race aryenne à sa place auprès des Maîtres Éclairés, en particulier un groupe de douze élèves, tous bons aryens, apprenant auprès de lui les arts sombres et qu'il baptisa ses Bischofe (Évêques). En 1975, Bitterich et ses disciples enquêtèrent sur des rumeurs entendues au Moyen-Orient concernant un mercenaire allemand qui ne pouvait pas mourir. Leurs recherches les conduisirent à Reinhard Galt qui lézardait au soleil près de la piscine de La Estancia.

Bitterich était furieux envers Galt et Frank, ses deux compagnons de la Karotechia, les insultant pour leur paresse et leur manque de foi. Comment osaient-ils rester étendus au soleil alors que leur Allemagne bien-aimée était coupée en deux par les communistes et son air empuanti par l'odeur de la chair des Juifs ? Avaient-ils donc tout oublié ? Bitterich leur fit subir un cours de recyclage sur l'idéologie nazie tel qu'aurait pu le faire le Führer. Terrifiés et stupéfiés par sa puissance, ils acceptèrent rapidement de reconstituer la Karotechia et de réunir les restes de ODESSA et les mouvements néo-fascistes naissants en une seule organisation.

Le repos ne devait même pas être accordé à ceux qui avaient donné leur vie pour le Führer : Bitterich ordonna à Frank et Galt de mettre leurs relations parmi les criminels et les mercenaires en œuvre afin de rassembler les restes de nazis décédés à travers le monde entier. Ces restes furent amenés à La Estancia où les Bischofe les ramenèrent à la vie à partir de leurs sels essentiels, pour qu'ils servent de nouveau le Führer. À la base, ces ressuscités sont tous loyaux à

Bitterich, parce que celui-ci est capable de les réduire à ces mêmes sels essentiels d'une simple incantation, mais beaucoup le sont par gratitude et par adoration du Führer.

Ses deux complices n'impressionnent pas beaucoup Bitterich. À ses yeux, Frank n'est qu'un "technicien" qui s'est terré dans son "bac à glaçons" pendant quarante ans et Galt est juste un tueur efficace, comme le serait un bidon de Zyklon B, et même s'il dépend d'eux et de leurs ressources, tant en ce qui concerne les finances que les relations internationales, Bitterich se considère comme le véritable pouvoir derrière la Karotechia, en raison de ses liens avec le Führer. Il est sûr que, grâce à ses Bischofe aryens, à tous les nazis défunts et à la nouvelle génération de guerriers aryens, le Quatrième Reich durera vraiment mille ans et qu'il sera là pour le voir, au côté du Führer.

Le but ultime de Bitterich est de pratiquer des sacrifices de masse pour fournir l'énergie vitale nécessaire à son accession au rang des Maîtres Éclairés. Au cours des dernières années, il a commencé à s'inquiéter, craignant que sa santé lui interdise d'y arriver. Aussi, dans l'espoir de jouer la montre, Bitterich incite ses Ritter et Bischofe à trouver le moyen d'exterminer des gens en grand nombre pour permettre sa transmigration vers un stade supérieur d'existence. Il étudie également divers moyens magiques ou technologiques destinés à prolonger sa vie afin de pouvoir assister au triomphe du Quatrième Reich.

Les douze Bischofe

Les Bischofe de Bitterich sont douze sorciers nazis dévoués à la progression des plans de leur maître, le Führer. Tous ont un POU de 18 et les sortilèges suivants : Altération physique de Gorgoroth, Contacter Der Führer (avatar de Nyarlathotep), Création d'un Portail, Flétrissement, Résurrection, Signe de Voor et Terrible malédiction d'Azathoth. Bitterich les garde sous sa coupe en conservant les sortilèges d'Invocation/Contrôle par-devers lui et en leur distribuant des points de Magie par le biais de sa dague. Les Bischofe sont tous des Allemands de sexe masculin, âgés de quarante-cinq à soixante-dix ans et ils ont tous un exemplaire de *Mein Triumph* et une dague d'officier SS, non magique.

SS Oberführer Reinhard Galt

Le SS Oberführer Reinhard Galt est né en 1911 et a grandi orphelin sans foyer dans une Allemagne en pleine dépression. Les dogmes hitlériens de suprématie raciale plurent à ce jeune voyou qui s'engagea à l'âge de dix-huit ans dans les SS, où il finit par être sélectionné pour l'école d'officiers. Il servit en Pologne et en France, obtenant la Croix de Fer (première classe avec Feuilles de Chêne et Épées) pour son héroïsme sur le terrain. Il se retrouva affecté à la Karotechia sur la demande d'un officier supérieur jaloux qui voulait s'en débarrasser avant que commence l'invasion de la Russie.

Galt fut chargé du pillage des bibliothèques et des musées à travers l'Europe, le Moyen-Orient et l'Afrique pour le compte de la Karotechia. Très bon élément, il rapporta plus de trophées à la société que n'importe qui d'autre, éliminant même au passage deux agents de Delta Green au cours d'une mission en Algérie. Il comprit rapidement que certains des objets qu'il ramenait étaient réellement puissants et garda par la suite un œil sur les objets et secrets qui pouvaient lui être plus utiles qu'à la Karotechia.

Vers la fin de la guerre, l'Oberführer Galt se retrouva au Congo belge, à la recherche d'une tribu de guerriers réputés invincibles, appelés Anziques. Aidé d'une carte, d'une boussole et d'un exemplaire en allemand du *Regnum Congo* de Pigafetta, il explora avec sa petite troupe les jungles brûlantes du centre de l'Afrique pour trouver les Anziques. Ayant localisé cette tribu nomade, Galt fut frappé par la ressemblance entre le chaman et celui décrit dans *Regnum Congo*. Ce sauvage était une montagne d'ébène brillant, pesant dans les 120 kg, à la peau soigneusement rasée et décorée d'un véritable labyrinthe de cicatrices rituelles. Dans un premier temps, Galt supposa qu'il s'agissait d'une personnalité traditionnellement endossée par tous les chamans anziques et que l'ascendance, plus que la tradition, pouvait expliquer les similitudes. Le chaman était pourtant le même homme que celui décrit à Pigafetta par le marin Lopez en 1598 et la plupart des Anziques étaient assez vieux pour se rappeler le goût inhabituel de ces marins portugais qu'ils avaient capturés. Galt ne crut pas immédiatement que ces hommes et ces femmes étaient âgés de plus de trois cents ans, mais à force de comparer les noms et les descriptions du livre avec ceux des villageois, la possibilité d'une simple coïncidence devint de plus en plus faible.

Le secret de la longévité des Anziques tenait à la façon dont ils préparaient la chair humaine, qu'ils appelaient "Nourriture de la Vie". Galt tenta de marchander pour obtenir le secret de cette préparation, mais il découvrit rapidement que rien de ce qu'il proposait n'intéressait les Anziques, que ce soit des fusils, du whisky ou de l'or, à l'exception d'une chose, savoir quel goût pouvait avoir la chair des Européens. Malgré leur intérêt évident, les Anziques n'insistaient pas sur ce point. Ils ne paraissaient pas du tout impressionnés par les armes à feu, mais semblaient par contre terrifiés par les lance-flammes. Galt en était encore à se demander comment convaincre le chaman de lui livrer son secret lorsque la radio capta un message indiquant que le Führer était mort et que l'Allemagne s'était rendue; ses hommes lui demandèrent donc de les ramener immédiatement à la civilisation. Ne souhaitant pas abandonner le secret de cette fontaine de jouvence, Galt menaça ses hommes et leur fit rendre leurs armes avant de les livrer aux Anziques pour leur préparation. Ce soir-là, Galt festoya avec



les Anziques et fut adopté par le chaman. Il resta six ans avec eux, ne vieillissant pas d'un jour et prenant plusieurs épouses. Selon les traditions anziques, il donnait les enfants que portaient ses femmes pour la table du chaman en signe de soumission. Il apprit un grand nombre de leurs rituels, et particulièrement la façon de faire la Nourriture de la Vie, comment dérober l'esprit de ses ennemis défunts et comment fabriquer les anneaux enchantés qui protégeaient la tribu au cours des combats.

Galt revint en Europe en 1951 et contacta le réseau ODESSA. Comme de nombreux autres anciens officiers nazis, il intégra l'armée égyptienne en tant qu'instructeur et conseiller militaire, participant à la guerre israélo-arabe de 1956, à la Guerre des Six Jours en 1967 et à la Guerre du Yom Kippour en 1973, mais les défaites successives l'éloignèrent de ses alliés arabes et il quitta le Moyen-Orient pour les terres plus prometteuses de l'Amérique de Sud où le fascisme était en train de renaître. Remontant à la source des rumeurs concernant un millionnaire nazi vivant dans la forêt brésilienne, Galt découvrit le Dr Gunter Frank, un ancien de la Karotechia, qui l'invita à profiter de l'une des résidences d'hôtes de La Estancia tandis qu'il conseillait les forces de sécurité du Paraguay, du Chili, de Brésil, de l'Uruguay et de l'Argentine. En retour, Galt accomplit quelques travaux pour le Dr Frank, les mêmes en fait qu'il avait accomplis pour le compte de la Karotechia, rechercher et récupérer de vieux livres et tout un bric-à-brac occulte. En 1975, la tranquillité idyllique de La Estancia fut brisée par l'arrivée en fanfare du Dr Olaf Bitterich. Celui-ci avait des idées et, plus terrifiant, il avait "Le Führer". Conscient de ce qu'il lui fallait servir la Karotechia sous peine d'être détruit, Galt accepta de se joindre à elle et réaffirma son serment de SS devant le Führer.

Frank ne pouvant quitter son "congélateur" et Bitterich étant trop âgé pour voyager, Galt dut superviser les actions sur le terrain. C'est lui que reconnaissent le plus facilement les Bauer et Ritter de la Karotechia. Parmi les groupes néo-fascistes et antisémites contemporains, Galt est une figure semi-mythique perçue par beaucoup comme le modèle même du surhomme aryen invincible et beaucoup voient en lui le chef de la révolution aryenne, un rôle qui ne lui apporte aucun plaisir. Galt est las de devoir travailler avec les Bauer et les Ritter, qu'il considère comme des "mortels inférieurs". Il n'a plus aucune patience avec ses subordonnés et, de ce fait, tout le personnel de La Estancia vit dans la terreur de cet homme et de ses préférences culinaires. Il arrive fréquemment que Galt abatte celui qui a manqué à une tâche, même minime.

Galt est moins intéressé par l'idée de créer un Quatrième Reich que par celle de s'assurer que son régime alimentaire reste diversifié et varié pour toute éternité. À cette fin, il rassemble des recettes de cuisine cannibales venues des quatre coins du monde et est devenu très bon cuisinier. Il a

SS Oberführer Reinhard Galt
Cannibale sans âge et mercenaire, 84 ans
Race : Caucasienne

FOR	16	CON	18	TAI	14	INT	15	POU	12
DEX	14	APP	17	ÉDU	14	SAN	0	PV	16

Bonus aux dommages : +1D4

Compétences : Art (cuisine) 77%, Baratin 53%, Conduire engin lourd (tank, véhicule blindé) 39%, Discrétion 82%, Dissimulation 68%, Grimper 86%, Lancer 59%, Mécanique 41%, Mythe de Cthulhu 21%, Persuasion 56%, Premiers soins 72%, Psychologie 34%, Sauter 74%, Se cacher 91%, Serrurerie 52%, Suivre une piste 72%, Torture 78%, Trouver Objet Caché 86%

Langues parlées : Allemand 95%, Anglais 36%, Anzique 58%, Arabe 31%, Espagnol 41%, Portugais 43%

Attaques :

Baïonnette 57%, 1D4 points de dommages + bd
Canon de tank 44% (dégâts variables)
Coup de poing 91%, 1D3 points de dommages + bd
Couteau de combat 58%, 1D4+2 points de dommages + bd
Fusil HK33K G3 66%, 2D6 points de dommages
H&K MP5 47%, 1D10 points de dommages
Luger P08 Auto 92% 1D10 points de dommages
Mitrailleuse légère MG-42 42%, 2D6+4 points de dommages

Sorts : Enchanter un anneau, Nourriture de la Vie, Prendre les souvenirs

Objets magiques :

Anneau des Anziques : Fabriqué à partir d'os humains, cet anneau peut absorber les dégâts de tout attaque physique non magique à concurrence du POU de la personne qui le porte. Celle-ci peut subir des dommages du fait de la noyade, du feu, du poison ou d'autres méthodes n'impliquant pas de choc physique. L'anneau donne à son porteur des envies de cannibalisme. Le fait de le porter fait perdre, chaque fois qu'on le remet à son doigt, 1D3 points de SAN et impose la réussite d'un jet de POUx1 sous peine de succomber à la tentation du cannibalisme et perdre 1D20 points de SAN.

Documents sur le Mythe :

Regnum Congo

Langue : Allemand traduit du Latin; **Gain de Mythe :** +1; **Perte de SAN :** -1D6; **Multiplicateur de sorts :** x1; **Temps nécessaire pour l'étudier :** 4 semaines; **Sorts :** Nourriture de la Vie; **Notes :** Écrit par Pigafetta, il s'agit d'un guide du cannibalisme en Afrique centrale à la fin du XVIème siècle.

Description : Reinhard Galt mesure 1,88 m et pèse 95 kg. C'est un homme musclé, aux traits teutons. Il garde ses cheveux blonds coupés court et se rase soigneusement, paraissant en permanence sortir d'une affiche de propagande pour le recrutement dans les SS. Il affiche toujours une impression d'arrogance et de dédain à l'égard des autres. Chronologiquement, il est âgé de quatre-vingt quatre ans, mais physiquement, il n'en a que trente-quatre.

Les sortilèges de Reinhard Galt

Prendre les souvenirs : Ce sort permet à celui qui le lance d'avoir temporairement les souvenirs et les compétences de celui dont il consomme le cerveau tout frais. Il faut dépenser 10 points de Magie tout en dévorant la cervelle encore chaude d'une victime qu'on vient de tuer pour, pendant les vingt-quatre heures qui suivent, pouvoir utiliser les compétences et les connaissances de la victime, lesquelles seront perdues à l'expiration de ce délai. L'absorption peut être permanente si celui qui lance le sort sacrifie 10 points de POU au lieu des 10 points de Magie. Les deux versions du sortilège infligent une perte de 1D10 points de SAN.

Enchanter un anneau : Cet anneau doit être découpé dans les os d'une victime encore vivante puis il faut y ciseler des symboles tout en incantant, y mettre 5 points de POU et perdre 1D8 points de SAN. Par la suite toute personne portant l'anneau pourra résister à des dégâts équivalents à son POU lors de toute attaque cinétique non magique contre elle.

Nourriture de la Vie : Ce sortilège sert à prolonger la vie d'une personne. Il coûte 10 points de Magie et diminue la SAN de 1D8+1 points. Il inclut un repas cannibale. Son utilisation permet d'ajouter un an d'espérance de vie par 12 points de TAI de nourriture absorbée.

une cuisine immense dans sa résidence, dotée d'une pièce congélateur, d'un billot de taille humaine et d'un four exceptionnellement grand. Il aime les femmes attirantes et les jolis garçons pour sa table, jouant avec eux pendant quelques jours (ou quelques semaines s'ils se montrent distrayants) avant de les cuisiner. Pour ajouter une dimension "ludique" à sa nourriture, il arrive qu'il relâche ses victimes dans la jungle et qu'il les y chasse.

Fin gourmet, Galt ne prend que les meilleurs morceaux, abandonnant les carcasses aux expériences de réanimation du Dr Frank. Il a testé récemment une approche minimaliste dans ses préparations culinaires, découpant et dévorant ses victimes encore vivantes, mais leur incapacité à rester conscientes durant son repas lui a déplu. Il s'est arrangé avec le Dr Frank, mettant à profit l'expérience de ce dernier dans le domaine de la nécromancie, pour garder son repas conscient de ce qui arrive jusqu'à la dernière bouchée. Le résultat s'est révélé particulièrement jouissif pour la sensibilité dérangée de Galt. En échange, Galt a envoyé les Schachfiguren en quête d'experts en langue gothique ancienne pour le compte de Frank tout en maintenant le secret de ces recherches vis-à-vis du Dr Bitterich et de ses loyaux Bischofe.

Dr Gunter Frank

Gunter Frank acheta La Estancia en 1946, en échange de plusieurs toiles dérobées dans des collections privées de Cracovie et Paris. Il avait bien anticipé la chute du Troisième Reich et fait sortir d'Europe une fortune en œuvres d'art. Il continue de surveiller cette fortune qu'il a mise à disposition de la nouvelle Karotechia. Chronologiquement, il est âgé de 101 ans, mais ne paraît pas plus de soixante-deux ans, l'âge qu'il avait lorsqu'un cancer l'a emporté.

Le Dr Frank s'est spécialisé dans la nécromancie technologique, ses travaux étant à l'origine du projet "pertes ressuscitées" de la Seconde Guerre mondiale. Il a poursuivi le perfectionnement de ses techniques depuis la fin de la guerre et, au moyen de traitements chimiques et pharmacologiques découverts dans les papiers d'un médecin espagnol renommé, le Dr Javier Munoz, il a réussi à déjouer le cancer qui le dévorait. Il vit maintenant une sorte d'épouvantable demi-vie. Son cerveau fonctionne normalement, ses capacités de réflexion et sa mémoire sont intactes, en dépit de la mort de son corps et de l'excision des organes internes dévorés par le cancer.

Un effet secondaire de cette "condition" a rendu son corps très sensible à la chaleur. Exposé à une température supérieure à 10 °C, il commence à se putréfier, processus qui ira en accélérant avec l'augmentation de la température. En cas d'exposition à un feu, le Dr Frank serait réduit à l'état de flaque de chair liquéfiée à l'odeur pestilentielle, dans laquelle surnageraient quelques os, en quelques minutes, et l'air brûlant de la jungle environnant son repaire hermétiquement clos de La Estancia le détruirait en une heure ou deux. Il est maintenant prisonnier de sa citadelle, incapable de se déplacer à l'extérieur de son environnement scellé et réfrigéré. Homme froid et "sans âme" avant sa mort, le Dr Frank est encore moins susceptible de ressentir des émotions maintenant qu'il est captif de son hacienda congélateur.

Pendant des années après sa mort et sa résurrection, le Dr Frank a cherché un moyen scientifique de s'échapper de sa "tombe", comme il appelle maintenant son corps. Cependant, ayant vu comment Reinhard Galt avait vaincu la mort, il envisage maintenant des "solutions alternatives" et a entrepris des recherches dans le domaine de l'occulte pour régénérer son vieux corps ou en obtenir un nouveau, recherches reportées en raison de l'arrivée du Dr Bitterich à La Estancia en 1975.

Le "Docteur" Olaf Bitterich prit le commandement *de facto* de la Karotechia et, au nom du Führer, assigna plusieurs projets au Dr Frank. Le plus ancien de ces projet consistait à rassembler les restes de personnages officiels, scientifiques et officiers nazis tirés de cimetières disséminés à travers l'Allemagne et le reste de l'Europe, pour que ces morts réanimés puissent rejoindre le Quatrième Reich. Les contacts du Dr Frank dans les milieux criminels européens et latino-américains ont considérablement facilité la recherche et le transport des dépouilles des anciens nazis jusqu'à La Estancia. Ses autres tâches inclurent la mise au point du financement des Schachfiguren et diverses recherches scientifiques. Ces dernières couraient des expériences sur des armes utilisant des transmissions de très basses fréquences à des moyens de guerres bactériologique et chimique racialement sélectifs.

Au départ, le Dr Frank accepta de prendre en charge ces projets, parce que les pouvoirs occultes de Bitterich lui donnaient une chance d'échapper à son corps décédé (mais son sort de résurrection est inutile dans son cas). Privé de ses organes dévorés par le cancer, le corps de Frank une fois ressuscité ne serait "rien qu'une abomination vivante". Il n'apprécie pas les derniers projets de Bitterich qu'il considère n'être que des distractions l'empêchant de poursuivre sa quête d'un nouveau corps. Il continue d'y travailler parce qu'il est intimidé par la relation entre Bitterich et le Führer. Une minorité seulement du personnel de La Estancia était déjà là avant l'arrivée de Bitterich et ceux qui vinrent par la suite lui sont loyaux, aussi le Dr Frank est-il incertain de leur réaction en cas de lutte pour le pouvoir, sans parler des douze Bischofe de Bitterich, tous de puissants sorciers. Pour équilibrer leurs puissances, Frank travaille à un moyen de transformer ses zombies, auparavant incontrôlables, en troupes loyales, lesquelles lui donneraient la force nécessaire pour nettoyer sa maison et se débarrasser de son rival. En attendant, Frank est obligé de servir de directeur financier, conseiller scientifique et lien avec les cartels du crime organisé d'Europe et d'Amérique du Sud, pour la Karotechia.

Durant la guerre, Frank apprit par des rumeurs que le *Necronomicon Gothique* contiendrait un rituel capable de transférer la conscience d'un corps à un autre, mais ne put en trouver un exemplaire en allemand, tous ayant été détruits par Delta Green au cours des Opérations DÉMENCE et HOSPITALITÉ DU SUD. Tout semblait perdu jusqu'à ce

qu'on retrouve l'original en 1994, oublié dans une cave du quartier général du défunt KBG. Un ancien général du KGB cherchant à améliorer sa retraite vendit cet ouvrage incompréhensible au Dr Frank par l'entremise de l'Organyzatzia (la mafia russe) avant que Frank utilise ces mêmes intermédiaires pour réduire le général au silence.

Le problème qui se posa alors à lui était de trouver quelqu'un capable de traduire ce livre en allemand. La traduction originale avait provoqué la folie de trois experts en langue gothique. Pas découragé pour autant, Frank a passé un marché avec Reinhard Galt, lequel irait rechercher des experts que l'on pourrait attirer à La Estancia ou kidnapper. Frank espère pouvoir se servir du livre sans l'aide de Bitterich et sans que ni Bitterich ni ses Bischofe en aient connaissance, et y trouver des secrets qui lui donneront un nouveau corps et le débarrasseront du vieil occultiste.

Note : Le sortilège que cherche le Dr Frank, Transfert de Conscience, est bien dans le *Necronomicon Gothique*, mais il nécessite que sa victime soit "amoureuse ou très amie" de celui qui le lance. Il sera difficile au Dr Frank de trouver quelqu'un qui puisse remplir cette condition, mais il s'en occupera lorsque le moment sera venu. Bitterich ne sait rien de l'existence du *Necronomicon Gothique*. Certains sortilèges

Dr Gunter Frank
Nécromancien technologique et riche, 101 ans
Race : Caucasienne

FOR	16	CON	15	TAI	11	INT	17	POU	17 (1 pour la résistance à la magie)
DEX	6	APP	8	ÉDU	21	SAN	0	PV	16

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Bibliothèque 41 %, Biologie 91 %, Chimie 92 %, Chirurgie légale 74 %, Crédit 84 %, Embaumement 72 %, Histoire naturelle 81 %, Médecine 93 %, Mythe de Cthulhu 12 %, Occultisme 56 %, Pharmacologie 91 %, Premiers soins 62 %
Langues parlées : Allemand 95 %, Anglais 21 %, Espagnol 26 %, Portugais 23 %
Attaques :
Scalpel 94 %, 1D3 points de dommages + bd
Luger P08 Auto 32 %, 1D10 points de dommages
Armure : Les armes permettant un empalement ne font que 1 PV de dégât par coup porté. Les autres armes voient leurs dégâts divisés par deux. Les coups à la tête infligent des dégâts normaux.
Technologie Nécromantique : (voir encadré ci-après) Préservation d'un cerveau vivant, Réanimation, Résurrection des victimes
Documents sur le Mythe :

Notes de recherches du Dr Frank

Langue : Allemand; **Gain de Mythe :** +4; **Perte de SAN :** -1D6; **Multiplicateur de sorts :** x5; **Temps nécessaire pour l'étudier :** 16 semaines; **Sorts :** Préservation d'un cerveau vivant, Réanimation, Résurrection, Résurrection des victimes; **Notes :** Permet un jet d'expérience en Biologie, Chimie, Médecine et Pharmacologie.

Notes du Dr Javier Munoz

Langue : Allemand, traduit de l'espagnol; **Gain de Mythe :** +1; **Perte de SAN :** -1D6; **Multiplicateur de sorts :** x1; **Temps nécessaire pour l'étudier :** 8 semaines; **Sorts :** Préservation d'un cerveau vivant; **Notes :** Permet un jet d'expérience en Biologie, Chimie, Médecine et Pharmacologie.

Notes du Dr Herbert West

Langue : Allemand, traduit de l'anglais; **Gain de Mythe :** +1; **Perte de SAN :** -1D6; **Multiplicateur de sorts :** x1; **Temps nécessaire pour l'étudier :** 8 semaines; **Sorts :** Réanimation; **Notes :** Permet un jet d'expérience en Biologie, Chimie, Médecine et Pharmacologie.

Necronomicon Gothique

Langue : Gothique; **Gain de Mythe :** +16; **Perte de SAN :** -1D8/1D20; **Multiplicateur de sorts :** x4; **Temps nécessaire pour l'étudier :** 36 semaines; **Sorts :** Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Congédier Bugg-Shash, Contacter une Chose Très Ancienne, Contacter Cthulhu, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter une Goule, Contacter un Habitant des Sables, Contacter un Lloigor (la race), Contacter Nyarlathotep, Contacter un Profond, Création d'un Portail, Domination, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Poussière de Suleiman, Signe des Anciens, Signe de Voor, Terrible malédiction d'Azathoth, Transfert de conscience, Trouver un Portail; **Notes :** Cette édition supposée unique est censée être une copie du *Kitab Al-Azif* faite au VIII[ème] siècle de notre ère.

Description : Frank a l'air d'un petit homme un peu raide d'environ soixante ans, mesurant 1,68 m et pesant 72 kg, apparence menteuse quant à son âge et sa force. Sa peau est d'une pâleur grisâtre malsaine et la touffe de cheveux sur son crâne est devenue exceptionnellement blanche. Ses yeux bleus éteints n'ont pas l'air à leur place et sa bouche est étroite et pincée, comme le chas d'une aiguille. Il pousse son obsession de l'hygiène personnelle et du nettoyage de ses quartiers à un point tel qu'on ne peut manquer d'y déceler l'influence d'un esprit malade.



qu'on y trouve sont exactement ce dont il a besoin pour mettre en œuvre l'extermination massive qui lui permettrait de s'élever au statut de demi-dieu.

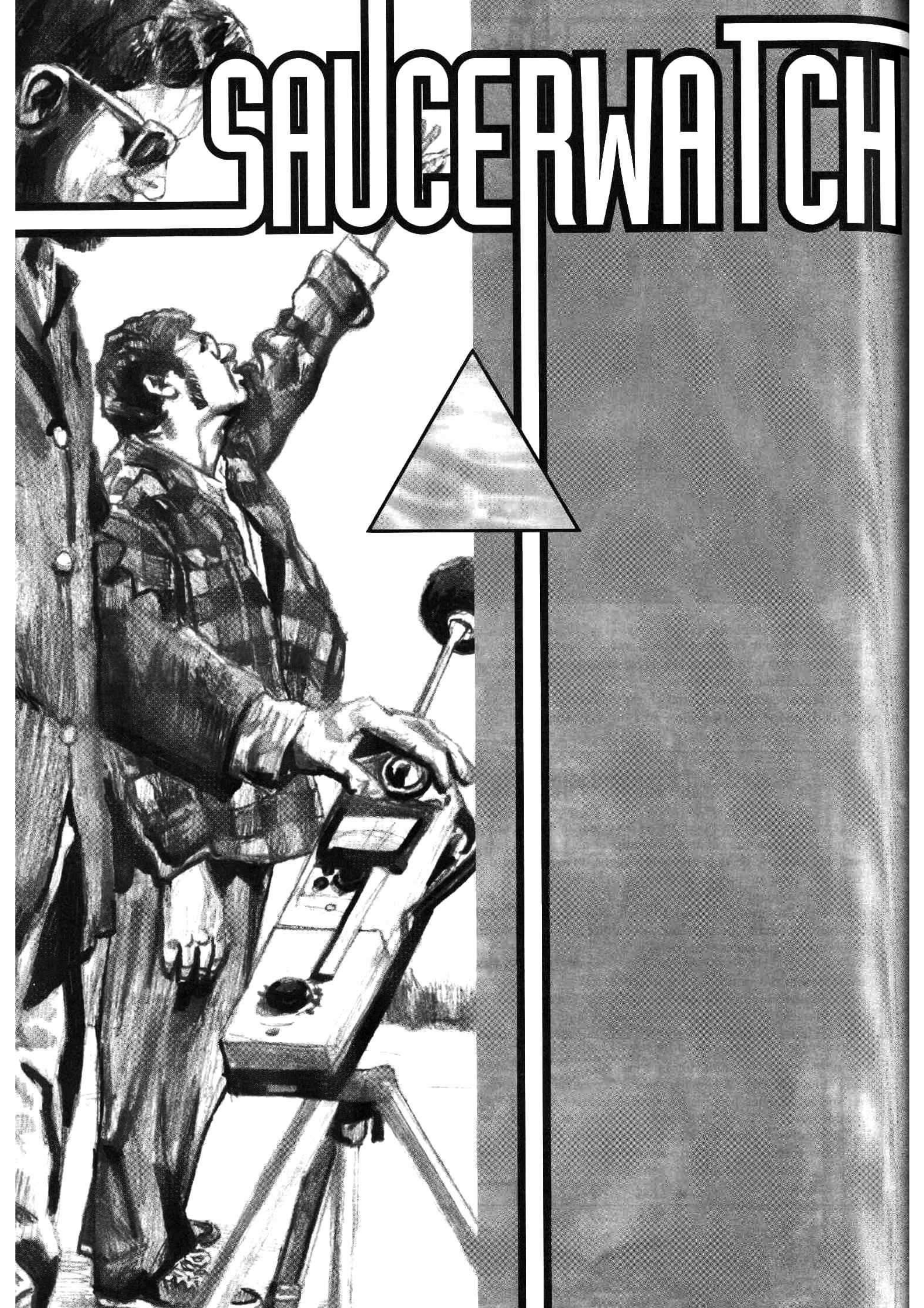
Plus urgent encore pour Bitterich est l'obligation de pratiquer un Transfert de Conscience avec un sujet jeune avant que son corps le lâche. S'il apprenait que Frank possède le *Necronomicon Gothique*, il n'hésiterait pas à le tuer pour récupérer un recueil aussi puissant en connaissances magiques.

La technologie nécromantique du Dr Frank

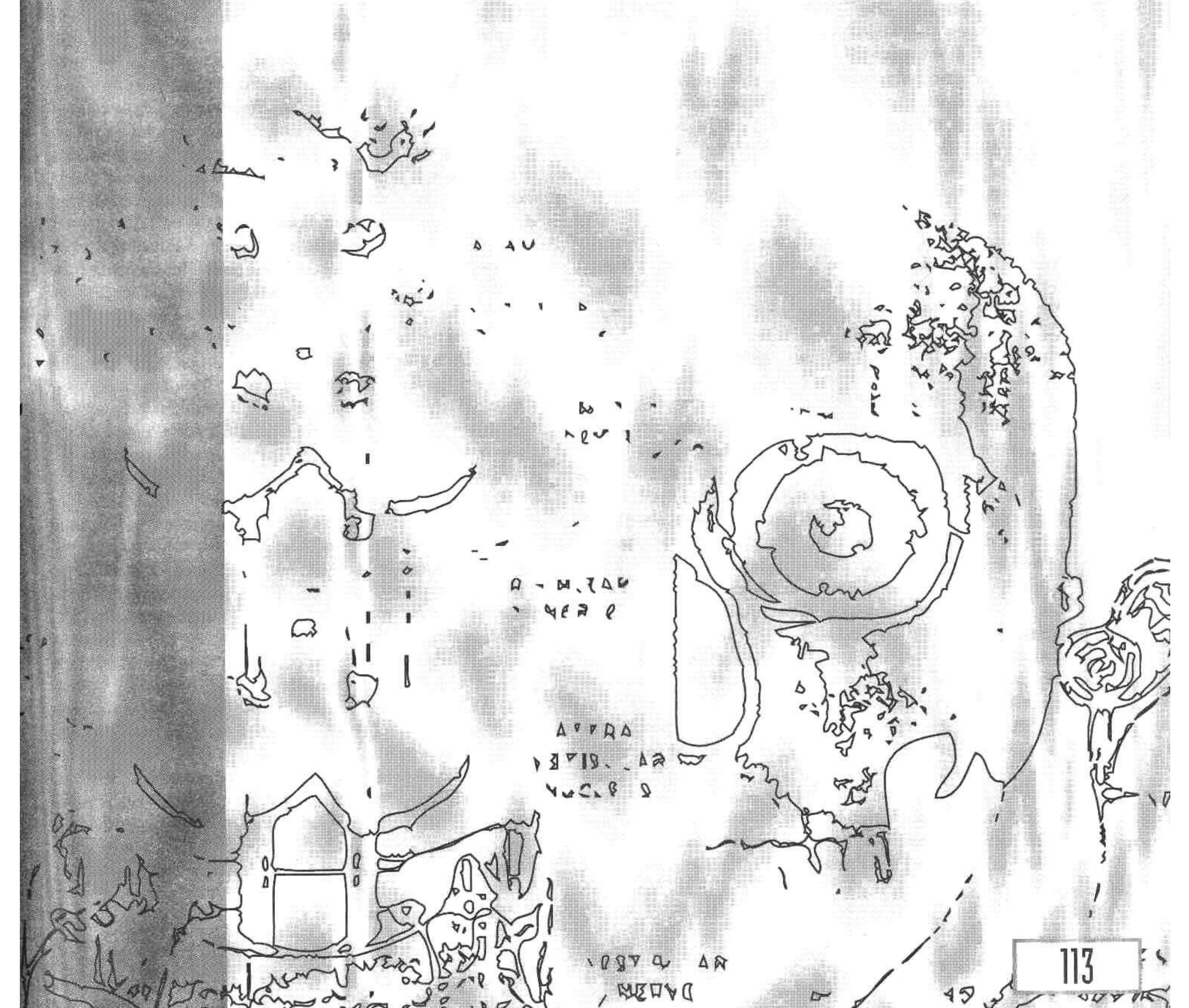
Préservation d'un cerveau vivant : Ce sérum, utilisé en remplacement du liquide cérébro-spinal d'un individu mourant ou malade, permet au cerveau de continuer à vivre après la mort de son corps. Des injections régulières sont nécessaires pour maintenir le cerveau en vie. Le corps du sujet répond aux ordres du cerveau, mais il a besoin d'une température très basse pour ne pas se décomposer. L'utilisation de produits chimiques pour préserver le corps interagirait avec le sérum, provoquant la mort du cerveau. Il est également possible à un cerveau dépourvu de corps de survivre dans un bac rempli de sérum. Un sujet avec son corps perdra 1D6/AD20 points de SAN en prenant pleinement conscience de sa situation, tandis que le même privé de corps et de tout organe sensoriel en perdra 1D20 par jour (1D8 par jour s'il a conservé des organes sensoriels).

Résurrection des victimes : Ce produit chimique crée un zombie similaire à celui du sortilège Lien Gris. Le corps peut être ressuscité à n'importe quel moment après sa mort, par injection du liquide dans le cerveau. Le corps se relèvera au bout de quelques minutes, incontrôlable, et continuera de se décomposer. La seule perte de SAN est due à la vision du retour à la vie du zombie.

Réanimation : Ce produit chimique crée un zombie similaire à celui du sortilège Créer un zombie, à quelques différences près : plus l'injection du liquide dans le cerveau se fait rapidement après la mort, plus le zombie a de chances de conserver son intelligence précédente. Immédiatement après la mort, il y a une chance équivalente au POU du défunt que le zombie ait 1D10% de l'intelligence qu'il avait de son vivant. Chaque minute qui passe réduit cette chance de 1% (un échec signifie que le zombie sera un mort-vivant identique à celui qui aurait été obtenu avec le sort Créer un zombie). Le corps réanimé ne peut être contrôlé, mais il ne se décomposera plus. Il est possible de réanimer des morceaux de corps démembrés, mais ceux-ci sont alors dépourvus d'intelligence. La seule perte de SAN est due à la vision du retour à la vie du zombie.


SAUCERWATCH

COLEMAN SE PERCA UN TROU AU MILIEU DU FRONT, CENSEMENT POUR TUER UN PARASITE CONTROLANT SON ESPRIT.



SaucerWatch

Adam Scott Glancy

SaucerWatch est un groupe privé d'enquête sur les OVNI, créé au tout début de la vogue des soucoupes volantes, initiée par la vue de "disques volants" au-dessus du Mont Rainier, dans l'État de Washington, par Kenneth Arnold Jr, le 24 juin 1947. Les années 50 virent un accroissement du nombre de "contactés" qui prétendaient avoir ou avoir eu des communications avec divers "frères de l'espace" intelligents et bienveillants, venus sur Terre pour répandre un message édifiant de paix intergalactique. Howard Fender, journaliste en retraite et fondateur de SaucerWatch, aborda le sujet sous un autre angle. Peut-être avait-il lu trop de numéros de *Weird Tales* ou *Amazing Stories*, mais il s'inquiétait des motivations impossibles à déterminer des êtres mystérieux qui visitaient la Terre. Il créa SaucerWatch ("Veille soucoupe") en 1951, sous la forme d'un réseau d'observateurs du phénomène OVNI partageant les mêmes inquiétudes et qui souhaitaient confronter aussi leurs informations. À partir de 1953, SaucerWatch publia une lettre d'information appelée *Semper Vigilus* ("Toujours vigilant") qui, en dépit de sa non-rentabilité, poursuivit sa parution de manière irrégulière.

SaucerWatch se concentrait sur les aspects les plus sombres des OVNI : les enlèvements et les mystérieuses expériences de "temps perdu" comme de souvenirs bloqués, les mutilations du bétail et les disparitions inexpliquées. SaucerWatch continua d'éditer *Semper Vigilus* grâce au travail bénévole et aux contributions de ses membres. L'association était alors sous-équipée, en fonds comme en personnel. Après la mort de Fender d'un cancer du poumon en 1961, elle survécut, sous diverses formes, durant une vingtaine d'années, sa chance et sa crédibilité passant par des hauts et des bas selon le protégé de Fender en charge de l'organisation à un moment donné. En 1980, SaucerWatch obtint le soutien d'un psychiatre formé à Harvard, le Docteur Denton Shaeffer qui s'intéressait aux affirmations de plusieurs personnes enlevées par des OVNI et apportait une attention nouvelle au phénomène de "temps perdu". Malheureusement, Shaeffer perdit sa licence de médecin en 1983 après avoir été accusé par deux anciens patients d'avoir abusé d'eux tandis qu'ils étaient sous hypnose. La crédibilité de SaucerWatch en fut sérieusement affectée, en dépit du fait qu'il n'y a eu aucune preuve que les accusateurs aient réellement été des patients du Dr Shaeffer. Ce désastre n'empêcha pas SaucerWatch (et Shaeffer) de poursuivre leur étude des OVNI. Pour reconstituer sa crédibilité, SaucerWatch adopta une attitude très sceptique et conservatrice. L'épreuve du détecteur de mensonge fut la norme pour les témoins et les enquêteurs de SaucerWatch devinrent experts en analyse de photographies, effets spéciaux et prestidigitation. En plusieurs occasions au cours des années 80, SaucerWatch put démasquer des fraudes aux OVNI et, au début des années 90, ce réseau de personnes travaillant à domicile durant leur temps libre avait réussi à restaurer la réputation du groupe comme enquêteur sérieux sur le phénomène OVNI.

À l'heure actuelle, SaucerWatch est l'un des groupes d'études ufologiques les plus riches du pays et ce, grâce à l'assistance de Sheridan Dunwoody-Smith, une habitante de la côte est, enlevée par les OVNI et héritière d'une riche famille. Celle-ci adhéra à SaucerWatch en 1991 et mit en place un fonds de trois millions de dollars pour financer le groupe. Les revenus annuels de la Fondation SaucerWatch tournent généralement autour de trois cent mille dollars constituant l'essentiel du budget de l'association. Le groupe a maintenant des bureaux à Topeka, au Kansas, du matériel de mise en page de premier choix et de traitement de données avec fax, accès internet et télex branché sur la plupart des services de presse américains, trois véhicules (dont un camping-car équipé en bureau d'enquêteur) et un laboratoire d'analyses de grande classe. SaucerWatch dispose même d'un avion bimoteur Beechcraft fourni par l'un de ses membres, le pilote Donna Larkin.

Le reste du financement provient des contributions de ses membres, sous forme d'argent ou d'informations, de revente de divers rapports sur les apparitions d'OVNI et les cas d'enlèvement sur lesquels le groupe a enquêté ainsi que des ventes de *Semper Vigilus*. Grâce à l'évolution des finances, cette lettre d'information est devenue un magazine bimestriel vendu à 75 000 exemplaires. La démocratisation d'Internet a mené *Semper Vigilus* a mettre en place un site Web et un forum Usenet. Du personnel a été engagé à temps plein pour s'occuper des bureaux, sortir le journal dans les temps et veiller à ce que tout se passe sans anicroche. Il y a maintenant huit employés, en plus des cinq enquêteurs, et les effectifs de SaucerWatch se montent à environ trente mille personnes.

Les archives de SaucerWatch contiennent des centaines d'heures de vidéo d'interviews et de régression hypnotique de témoins d'apparitions d'OVNI et de personnes enlevées, ainsi que des milliers de photographies de "terrains d'atterrissage", de bétail mutilé et de lumières non identifiées dans le ciel. Ces dossiers sont classés en quatre catégories : "Preuve physique crédible", "Preuve indirecte crédible", "Témoignage crédible" et "Bobards". Cette dernière est naturellement la plus volumineuse.

Les membres de SaucerWatch sentent qu'ils sont tout près du but mais ils ne savent pas encore lequel. Les preuves indirectes recueillies semblent indiquer qu'il y a réellement des gens enlevés par des OVNI et soumis à des examens physiologiques et psychologiques, dont certains tournent autour

de la reproduction humaine, mais il n'y a que les extraterrestres qui sachent dans quel but. L'avion de Larkin a fantastiquement réduit le délai d'intervention de l'équipe d'enquêteurs et lui a permis d'arriver sur les lieux où s'étaient manifestés les OVNI avant que les journalistes, les curieux ou (pire) les fans bavants de soucoupes volantes brouillent les traces. Même s'il n'y a pas encore une seule preuve physique confirmant leurs suppositions mais les recherches continuent.

Opérations

Grâce à ses ressources et à sa réputation, SaucerWatch est bien informée de toute activité ufologique et bien équipée pour enquêter rapidement dessus. Ses enquêteurs ne se lancent pas à la poursuite de toutes les apparitions : des photos floues et des vidéos tremblotantes ne constituent pas des preuves. Ils préfèrent les entretiens avec les personnes enlevées ou contactées, estimant à juste titre que c'est à partir des interactions entre les humains et les extraterrestres qu'il sera possible de découvrir ce que veulent ces derniers.

Lorsque survient un incident impliquant des humains (qui n'ont pas simplement vu une lumière dans le ciel), les enquêteurs de SaucerWatch, Hal Jamison ou Sheridan Dunwoody-Smith, apprennent tout ce qu'ils peuvent grâce aux médias, en téléphonant, etc. S'il y a sur place des enquêteurs ou des amateurs ufologues sérieux, SaucerWatch s'en réfère à leurs estimations.

Si la situation semble prometteuse et s'il y a une preuve physique évidente ou un témoignage crédible de relation humain/extraterrestre, l'équipe d'enquêteurs de SaucerWatch peut se rendre sur place en moins de douze heures. Là, elle contactera les investigateurs locaux, la police et se mettra au travail. Ses membres font montre, en permanence, d'un haut degré de professionnalisme et de courtoisie, même s'ils se font une habitude d'ignorer toutes les demandes officielles de ficher le camp. Ils s'intéressent aussi aux liens entre le gouvernement fédéral et les extraterrestres, mais ils ne sont pas paranoïaques sur ce sujet. Si des agents de Delta Green se montrent, ils sont traités comme il sied à leur couverture et les gens de SaucerWatch ne vont pas systématiquement en déduire que le gouvernement souhaite dissimuler la vérité, mais il est probable qu'ils suivront ces agents pour savoir exactement ce qu'ils veulent.

En conclusion de leur enquête, l'équipe revient à SaucerWatch et dresse un rapport précis et complet sur l'événement. Un résumé est envoyé sur le site internet du groupe puis faxé aux autres groupes ufologiques importants à travers tout le pays. Un article plus complet sera publié ensuite dans un numéro de *Semper Vigilus*.

Opérations en cours

SaucerWatch mène actuellement les opérations décrites ci-dessous. Le Gardien peut s'en servir comme prétexte pour amener le groupe dans un scénario ou les modifier comme il l'entend.

Bureau de liaison de SaucerWatch

Malgré les rivalités existant entre les membres les plus connus et les plus voyants de la communauté ufologique, SaucerWatch maintient de bons rapports avec les autres chercheurs en ufologie. Des contacts réguliers existent entre SaucerWatch et des groupes d'études comme le J. *Allen Hynek Center for UFO Studies* (CUFOS) de Chicago, le *Mutual UFO Network Inc.* (MUFON) au Texas, le *UFOlogy Research of Manitoba* (UFOROM) canadien et la *Victorian UFO Research Society Inc.* (VUFORS) australienne. Ces groupes échangent leurs informations principalement pour repérer les fraudes, la plaie de l'ufologie, mais aussi pour éviter la redondance d'efforts. Toutefois, pour tirer des conclusions, SaucerWatch préfère ne se fier qu'aux données recueillies et analysées par ses soins.

Surveillance de la Zone 51

SaucerWatch suit ce qui se passe sur le terrain d'essai de Nellis, dépendant de l'Armée de l'air (foyer supposé d'activités ufologiques), grâce à Colin Palzgraf, un journaliste à la retraite vivant à quelques kilomètres des limites de cette réserve gouvernementale interdite d'accès. Cette surveillance de la Zone 51 a attiré l'attention du Bureau d'Enquêtes Spéciales de l'Armée de l'air et du FBI, car elle est considérée comme une menace pour la sécurité nationale. Palzgraf, membre de longue date de SaucerWatch et vieil ami de Hal Jamison, est fiable et sûr. C'est un journaliste dévoué, bien qu'un peu excentrique, qui ne risque pas de mettre SaucerWatch dans l'embarras en parlant avec des "reporters" de *Aviation Hebdo* qui auraient par hasard l'accent russe. SaucerWatch lui verse une allocation mensuelle pour arrondir sa retraite en échange de quoi il garde ses yeux et ses oreilles ouverts.

Les affaires d'enlèvement du Vermont

Les recherches de SaucerWatch dans le nord-est du Vermont débutèrent par l'enlèvement de Sheridan Dunwoody-Smith en 1988. Au cours de leur enquête, les gens de SaucerWatch découvrirent d'autres cas d'enlèvement dans la même zone géographique, regroupant les comtés de Windham et de Windsor et les comtés environnants. Plus surprenant encore que les rapports d'enlèvements, était le nombre de disparitions totales survenues dans cette région. Une analyse statistique montra que ce chiffre y était quatre fois supérieur, à population égale, au reste du pays. Les disparus étaient souvent des promeneurs ou des sportifs. On imputait leur mort à un accident ou à une chute et leurs corps n'étaient pas retrouvés. Parfois aussi, un habitant du coin vivant dans les montagnes ne se montrait plus pendant plusieurs mois et on retrouvait sa demeure abandonnée. SaucerWatch commence à exhumer des légendes parlant de personnes disparues dans cette région depuis l'installation des premiers hommes, à l'époque les Pennacooks, Hurons et autres tribus des Cinq Nations.

Les enlèvements coïncidaient avec une longue série de phénomènes aériens. Les apparitions les plus courantes dans le Vermont consistaient en groupes de lueurs de couleurs variées, passant souvent très rapidement de l'une à l'autre et

se déplaçant irrégulièrement dans le ciel nocturne. Ces phénomènes paraissaient centrés autour des deux repères les plus connus du comté de Windham, la Montagne Noire et la Colline Ronde, repères ayant une grande importance dans certaines légendes pennacooks concernant des "êtres ailés" venus de la Grande Ourse.

SaucerWatch prépare une expédition de deux mois à temps plein dans cette région pour élucider le mystère de ces enlèvements. Le groupe en admet cinq, parmi ceux associés à la région de Windham/Windsor comme authentiques. Le premier dont les ufologues ont entendu parler, mais non par ordre chronologique, était celui de leur propre collègue Sheridan Dunwoody-Smith.

Le plus ancien fut celui de Mike Childers. En 1919, alors qu'il se promenait dans la campagne, Childers passa ce qu'il pensa être une nuit dans les bois près de Windham. Lorsqu'il s'éveilla et rentra chez lui, il découvrit qu'il était maintenant en 1934 et que l'Amérique avait traversé la Grande Dépression. Childers eut son heure de gloire dans les médias, comme un nouveau Rip Van Winkle, mais il ne put jamais savoir ce qu'il était advenu des quinze années qu'il avait perdues. Ce n'est qu'en 1990 que Childers, alors un vieillard, se mit à avoir des cauchemars qui pouvaient laisser croire à des souvenirs disparus. Ayant vu le Dr Denton Shaeffer dans une émission de télé où il parlait de souvenirs enfouis, il lui écrivit en détail son expérience et ses rêves (et y joignit une série de coupures de presse relatives à son histoire dans les années 30). Shaeffer l'interrogea et l'hypnotisa en trente occasions jusqu'à sa mort en 1995 et put ainsi reconstituer une image très vive de souvenirs sombres et horribles dans lesquels Childers se voyait attiré sous le sol par des créatures étrangères bourdonnantes qui lui retiraient son cerveau et le transportaient dans un royaume étranger. Les entretiens et les sessions de régression hypnotiques furent enregistrés sur bande vidéo et sont toujours dans les archives de SaucerWatch avec le dossier médical de Childers. L'élément le plus troublant est la preuve médicale que Childers avait été soumis à une opération de chirurgie crânienne totale et inexplicable dans les années 1920.

Le deuxième cas concerne Janet Chapel, membre de la malheureuse communauté hippie des Champs élyséens qui s'était installée près de Windsor en 1969. Un week-end de l'hiver 1972, Chapel vint chercher du ravitaillement à Boston (le LSD était un des rares produits qu'ils ne produisaient pas sur place) et revint pour trouver la communauté abandonnée par ses adeptes. Ses tentatives pour obtenir l'aide des autorités lui valurent d'être arrêtée pour détention de LSD. L'enquête du Shérif conclut, pour la forme, que les hippies avaient pris de l'acide, étaient partis dans les bois et qu'ils y étaient morts ou bien qu'ils avaient fui le comté. On ne retrouva jamais aucun signe des trente-quatre personnes résidant à la ferme des Champs élyséens.

Tandis qu'elle purgeait sa peine, Janet Chapel se mit à faire des rêves montrant des expériences effectuées sur elle et les autres membres de la communauté par des kidnappeurs invisibles, avant la disparition finale. Considérant ses rêves comme des souvenirs, elle en vint à penser que ses amis et elle avaient été les victimes de quelque expérience du gouvernement. Explorant de fond en comble la bibliothèque de la prison jusqu'à sa libération en 1979, elle arriva à la conclusion (fausse) qu'elle avait été soumise à des techniques



Rencontre du deuxième type.

de contrôle mental semblables à celles qui avaient créé Sirhan Sirhan, l'assassin de Robert Kennedy, Charles Manson et sa famille, provoqué le massacre de Jonestown en Guyane et enfin programmé Mark David Chapman pour qu'il tue John Lennon. Chapel rencontra le Dr Shaeffer en 1982 alors qu'elle cherchait un moyen de libérer ses souvenirs coincés, elle en était persuadée, derrière un lavage de cerveau imposé par la CIA. Elle paniqua lorsque la régression hypnotique pratiquée par Shaeffer ramena des souvenirs d'enlèvement par des créatures étrangères qui contredisaient sa théorie paranoïaque sur la CIA. Elle coupa tout contact avec Shaeffer et SaucerWatch et pense aujourd'hui que le psychiatre pourrait bien être un agent de la CIA ayant eu pour mission de la convaincre que ses kidnappeurs étaient des extraterrestres et non des espions. Quoi qu'il en soit, son histoire dans le Vermont a rejoint les dossiers de SaucerWatch.

Le troisième cas se produisit en 1992, quand David Olivia disparut du camp dressé dans le comté de Windham pour une partie de chasse avec trois amis, futurs officiers de West Point, qui dormaient à ce moment-là. Olivia ne fut retrouvé que deux jours après, errant pieds nus et complètement perdu dans les bois. L'explication officielle fut qu'il avait eu une crise de somnambulisme lui ayant fait quitter le camp. À son retour à l'école militaire de West Point, Olivia se mit à montrer les signes d'un début de schizophrénie. Tout d'abord, il y eut des "voix" dans sa tête qui le poussaient à des comportements inexplicables, comme disparaître sans prévenir (sans ses vêtements), s'automutiler et essayer d'enlever un élève d'une promotion plus récente. Il fut renvoyé de West Point pour cause de démence et se trouve maintenant confié au soins de l'*Hudson Valley Institute*, un asile psychiatrique privé, maintenu sous sédatifs puissants et ligoté pour l'empêcher de se blesser lui-même. SaucerWatch le découvrit en 1994 quand sa mère, lectrice assidue de revues ufologiques, fut convaincue que ce qu'avait vécu son fils dans le Vermont n'était autre qu'un enlèvement par les extraterrestres. Pour l'heure, SaucerWatch n'a tiré aucune conclusion de cette histoire, mais l'a consignée avec les autres enlèvements du Vermont, attendant de nouvelles recherches.

Le cas de Becky Roland est le plus récent. En 1995, Becky et trois camarades de classe de l'Université de Temple visitèrent le comté de Windham au cours d'une randonnée, peu avant la rentrée. Environ huit semaines après le début des cours, l'une de ses amies se suicida en se jetant sous une rame de métro. Le lendemain, la deuxième s'arrosa de plusieurs litres d'essence et y mit le feu, s'immolant sur le campus de Temple. Quelques jours après, la troisième se jeta dans une broyeuse à bois sous les yeux horrifiés des trois hommes de l'équipe de jardinage du parc municipal. Ces "suicides" ne correspondaient pas au schéma habituel dans le cas de victimes du sexe féminin : pas de note explicative, acte commis en public et dans les trois cas le corps était horriblement mutilé. Becky commença à souffrir de somnophobie, craignant de se tuer si elle s'endormait et elle manqua de le faire par abus de stimulants (de la caféine à la cocaïne) dans ses efforts désespérés pour rester éveillée. Elle fut internée pour ces abus et désintoxiquée. Mais le résultat obtenu en la faisant dormir fut qu'après son réveil, elle tenta sur-le-champ de se tuer en buvant un cocktail de produits ménagers. Elle est depuis sous surveillance constante, souffrant de "l'illusion" que ses amies et elle avaient vu quelque chose qu'elles n'auraient pas dû et qui leur a ordonné de se tuer.

SaucerWatch eut connaissance du cas de Becky alors que ses agents recherchaient des histoires de comportement bizarre et de disparitions liées à la région de Windham/Windsor. Ils obtinrent accès à son dossier médical par le biais de ses parents, après les avoir convaincus qu'une enquête sur les liens entre le cas de leur fille et les autres cas de démence signalés dans cette région ne nuirait à personne. Toutefois, au grand dépit de SaucerWatch, ils ont refusé que le Dr Shaeffer soumette leur fille à une régression hypnotique.

Note pour le Gardien : Le comté de Windham, dans le Vermont, est l'emplacement d'une des dernières mines interdimensionnelles des Mi-Go, située sous l'anomalie géologique connue sous le nom de Montagne Noire. Les humains se rapprochant de plus en plus et les Mi-Go étant réticents à l'idée d'abandonner l'endroit tant que le minerai ne serait pas épuisé, le nord-est du Vermont a été le théâtre d'un grand nombre de rencontres entre les deux races. Les restes de l'ancienne secte de collaborateurs des Mi-Go sont toujours actifs dans la région. Ces pions aident leurs maîtres en intimidant les témoins, en faisant disparaître les preuves et en espionnant la population locale.

L'Armée du Troisième Œil

SaucerWatch a récemment commencé à enquêter sur l'Armée du Troisième Œil, une organisation basée en Grande-Bretagne et dirigée par un Américain nommé Lee Coleman. En 1989, Coleman se perça un trou au milieu du front, censément pour tuer un parasite contrôlant son esprit. Entre 1989 et 1996, il enleva dix hommes et femmes en Angleterre, en Écosse et au Pays de Galles, qu'il considérait comme pareillement infestés et les trépana comme il l'avait fait sur lui-même. Trois d'entre eux périrent au cours de l'opération ou d'infection postopératoire, tandis que deux autres subirent des dégâts irrémédiables au cerveau. Les survivants se joignirent à Coleman pour former cette Armée du Troisième Œil et l'aider à enlever et trépaner d'autres personnes. Ses victimes, même celles qui souffrirent de dommages cérébraux ou celui qui mourut ensuite de l'infection, refusèrent de collaborer avec les autorités pour l'arrêter. Elles prétendaient que Coleman les avait délivrées de quelque influence inhumaine. Plus étrange fut le fait que, dans bien des cas, les familles et amis des victimes furent reconnaissants à Coleman d'avoir libéré leur parent ou ami de l'influence de forces qui le contrôlaient et distordaient sa personnalité. Scotland Yard ne considérait pas les choses ainsi et Coleman est maintenant en train de purger quatre peines de prison à vie consécutives dans la maison d'arrêt de Dartmoor. Les cinq autres membres de l'Armée du Troisième Œil sont incarcérés dans des institutions psychiatriques. SaucerWatch a réuni des entretiens et des témoignages de plusieurs de ces membres et de leurs familles pour déterminer si leur histoire d'influence étrangère est autre chose qu'une psychose collective.

Note pour le Gardien : Lee Coleman fut l'hôte d'un des épouvantables Shans (les Insectes de Shaggaï) qui s'était logé dans son cerveau. Doté d'une volonté incroyable, il exposa le Shan à la lumière du soleil en se trépanant, le détruisant du même coup. Sa campagne contre les Shans en Angleterre fut stoppée par Scotland Yard, mais d'autres pourraient reprendre la bannière de sa juste (mais bizarre) cause.

L'affaire Mariel Guzman

Mariel Guzman constitue l'un des plus surprenants exemples de temps perdu auquel SaucerWatch se soit intéressée. Premier facteur inhabituel : sa durée, quatre ans. Le 3 mars 1990, Mariel Guzman quitta son travail d'assistante du Procureur du Texas à Houston, abandonna son mari et ses deux jeunes enfants et ne donna plus signe de vie jusqu'au 29 avril 1994, quand elle réapparut sur le perron de ses parents, sans aucun souvenir de ce qu'elle avait fait au cours de ces quatre années. Les psychiatres diagnostiquèrent une forme indéterminée de désordre dissociatoire, comme une amnésie ou une fugue psychogénique ou un cas de personnalité multiple, sans qu'aucune de ces explications soit satisfaisante. Divorcée, sans argent, ayant perdu ses précédents liens avec le gouvernement et avec peu de chances de retrouver un emploi (disparaître en plein milieu d'un procès pour meurtre est susceptible de nuire à une carrière), Mme Guzman dut chercher un moyen moins onéreux pour savoir ce qui lui était arrivé. C'est là que SaucerWatch entre en scène.

Le groupe a tenté de retracer ses déplacements durant son amnésie, tandis que Shaeffer essayait de l'aider à retrouver ses souvenirs grâce à ses régressions sous hypnose. Ces souvenirs ne collent cependant pas avec ce que l'on sait de ses voyages autour du monde (dont une partie a pu être retracée au moyen de tickets d'avion, factures de carte de crédit et d'enregistrements de son passeport). Elle a décrit une expérience d'enlèvement étrange par des extraterrestres comme aucune autre personne enlevée n'en a jamais dépeint. Plus inexplicable encore est le fait que cet enlèvement semble avoir été plus mental que physique. SaucerWatch continue d'enquêter sur ce qui s'est passé durant ces quatre ans.

Note pour le Gardien : Mariel Guzman, comme le Professeur Nathaniel Wingate Peaslee qui souffrit d'un mal similaire de 1908 à 1913, a été victime d'un échange d'esprit pratiqué par la Grande Race de Yith. Tout souvenir de son expérience à l'ère jurassique a été gommé et seuls quelques fragments remontent lentement à la surface depuis qu'elle est de retour dans son corps. Le cas pourrait être révélateur si SaucerWatch entendait jamais parler du précédent Peaslee.

Ennemis

En dehors de ses rivalités avec divers organismes et chercheurs en ufologie, SaucerWatch a deux ennemis puissants. Et l'un d'eux risque de lui causer grand tort, si l'association intervient dans votre campagne.

La famille Dunwoody-Smith

Les parents de Sheridan, Bryan et Marjorie Dunwoody-Smith, sont convaincus que leur fille est tombée sous le "contrôle digne de Raspoutine" du Dr Shaeffer, un homme connu pour ses "pratiques sexuelles honteuses". Ils ont tout essayé pour que Sheridan coupe les ponts avec SaucerWatch et retourne aux soins attentifs et médicamenteux d'un sanatorium respectable et discret. En plusieurs occasions, ils ont tenté de la faire déclarer mentalement incompétente pour en avoir la garde. Pour le moment, Sheridan a pu se défendre contre ces attaques. Elle reste, cependant, exclue de leur testament tant qu'elle n'aura pas quitté SaucerWatch.

Majestic-12

Majestic-12 tient à l'œil tous les groupes d'études sur les OVNI, mais accorde une attention particulière à SaucerWatch en raison de son budget. L'organisation est à l'origine des accusations qui ont fait perdre sa licence de médecin au Dr Shaeffer en 1983. Elle a aussi infiltré SaucerWatch mais son agent, Lawrence Hong, a tourné sa veste. NRO DELTA l'avait choisi pensant qu'il pourrait obtenir quelques "confidences sur l'oreiller" du Dr Shaeffer, mais Hong aime réellement Shaeffer et a refusé de coopérer plus avant. Leur plan tombant à l'eau, les gens de NRO DELTA sont passés de la carotte au bâton et ont menacé Hong de dévoiler à Shaeffer qu'il est un espion et qu'il a trafiqué des preuves s'il ne continuait pas à les renseigner. Hong a accepté temporairement, mais il n'est plus considéré comme un informateur fiable et le NRO DELTA envisage d'utiliser sur lui sa drogue provoquant une amnésie sélective de façon à ce qu'il oublie qu'il travaillait pour lui. Si les hommes de NRO DELTA voulaient vraiment se débarrasser de SaucerWatch, ils auraient recours à l'une des drogues manipulatrices de MKULTRA pour envoyer Donnie Lang, spécialiste informatique et pirate ultra-paranoïaque de SaucerWatch, dans un état de rage homicide, tuer tout le monde dans les bureaux et détruire les dossiers.

Les agents du NRO ont abandonné leurs tentatives de démolir la base de données de SaucerWatch, régulièrement déjouées par Donald Lang. La hotline de SaucerWatch et son forum de discussion sont plus utiles dans l'immédiat, car il est possible de les utiliser pour envoyer SaucerWatch sur une fausse piste tandis qu'il se passe quelque chose d'important ailleurs. On en est arrivé, cependant, au point que Gavin Ross, le directeur du Projet GRENAT de MJ-12 a décidé qu'il était temps de couper les vivres à SaucerWatch (le fait que Ross compte se servir de Delta Green pour nettoyer le Comité de Pilotage de MJ-12 ne signifie pas qu'il veuille laisser SaucerWatch dévoiler la relation existante entre le gouvernement et les Greys). Il va donc envoyer Adolph Lepus (cf. *Personnalités de Majestic-12*, page 92) rendre visite aux parents de Sheridan en se présentant comme un "déprogrammeur professionnel" capable, contre rétribution, de sortir leur fille de la secte dangereuse qui contrôle son esprit, de la déprogrammer et de la ramener à la maison. Bien entendu, les sessions de "déprogrammation" de Lepus auront pour conséquence une amnésie sélective qui lui fera

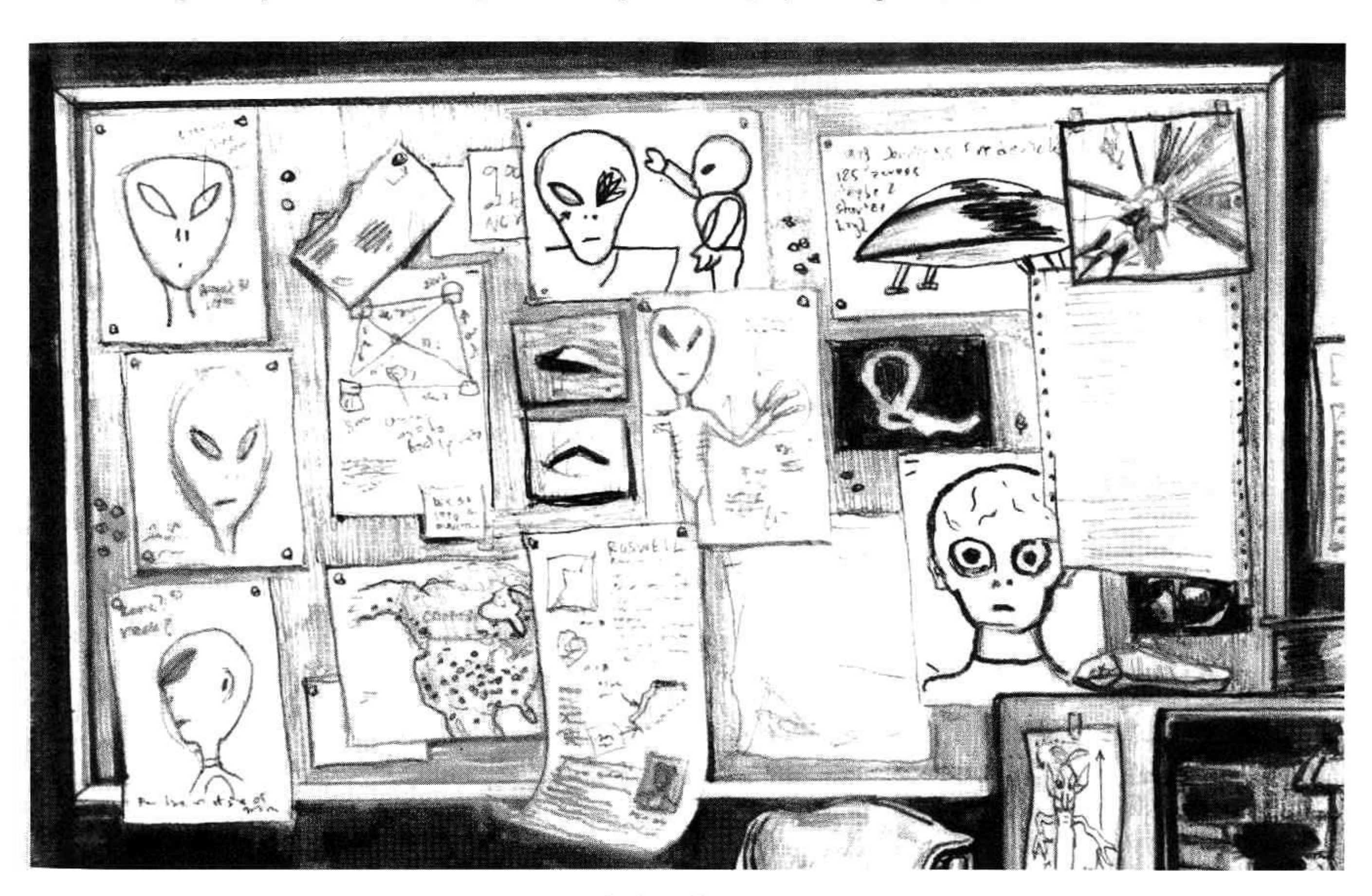
oublier son enlèvement et toutes les preuves qu'elle a pu voir par la suite de l'existence des extraterrestres. Sans pouvoir dissoudre la fondation SaucerWatch, Majestic-12 peut, par des attaques légales contre elle, la paralyser financièrement, sans parler de la mauvaise publicité qui entachera sérieusement sa crédibilité. Ross n'a pas encore mis son plan à exécution. Il le fera dès que le Gardien le jugera approprié et/ou suffisamment dramatique.

Conclusion

SaucerWatch est présenté ici comme un homologue civil de Delta Green, d'un intérêt cependant plus restreint qu'elle. Le Gardien peut potentiellement construire une campagne dans laquelle les investigateurs sont des membres de SaucerWatch plutôt que de Delta Green, mais il est plus probable que SaucerWatch serve de groupe de PNJ susceptibles d'aider ou de gêner Delta Green. Si les investigateurs les traitent en ennemis, ils le deviennent. S'ils les considèrent comme des collègues, ils peuvent se révéler de précieux contacts. La balle est dans le camp des joueurs.

SaucerWatch ne sait rien de Delta Green, mais il connaît bien sûr les habituelles théories conspirationnistes sur MJ-12 et tout le reste. S'ils venaient à découvrir l'existence de Delta Green et ses positions contre les Greys, les chefs de SaucerWatch feraient probablement de leur mieux pour l'aider, pouvant aller jusqu'à être classés comme sympathisants (si Delta Green veut bien d'eux, cela va de soi).

Plus tard dans la campagne, MJ-12 pourra écraser SaucerWatch pour donner une leçon à Delta Green (*"voilà ce qui vous arrivera si vous ne jouez pas suivant nos règles"*). Si SaucerWatch est un allié à ce moment-là, sa perte sera dure à supporter et s'il a été traité en ennemi, cela montrera aux joueurs qui sont vraiment leurs adversaires.



La vérité est devant nous.

Personnalités de SaucerWatch

Adam Scott Glancy

Dr Denton Shaeffer

En 1979, le Dr Shaeffer, psychiatre diplômé de Harvard établi à Manhattan, libéra les souvenirs d'une victime d'enlèvement par les extraterrestres. Incrédule, au départ, Shaeffer approfondit l'histoire de son patient jusqu'à être convaincu que celui-ci et quatre autres habitants de sa petite ville avaient bien été enlevés, tous ayant été soumis à des examens chirurgicaux et à d'étranges expériences avant que leurs mémoires soient effacées. Le Dr Shaeffer intégra les rangs de SaucerWatch en 1980 pour examiner d'autres cas d'enlèvement.

Une catastrophe survint en 1983 quand une femme, que le Dr Shaeffer n'avait jamais rencontrée, l'accusa d'avoir abusé d'elle sexuellement au cours d'un examen sous hypnose concernant des souvenirs réprimés d'enlèvement. Shaeffer répondit que, étant homosexuel, il n'avait pu se livrer à de tels actes. Une seconde accusation fut alors lancée contre lui, cette fois par un jeune homme qu'il n'avait jamais rencontré non plus. Une plainte fut déposée en dépit du manque de preuves et des trous évidents dans les récits des accusateurs. Le premier procès se conclut avec un jury incapable de se décider et le second par un acquittement.

La défense de Shaeffer avait été onéreuse et l'avait pratiquement ruiné. Ses accusateurs, en revanche, vendirent leur histoire à Hollywood qui en fit un téléfilm à succès en prime-time. L'empressement des médias autour des procès conduisit l'Ordre des Médecins et l'Association des Psychiatres Américains à recommander à l'État de New York de lui retirer sa licence.

Denton Shaeffer savait que le pire qu'il pouvait faire était de se répandre en vaines accusations de conspiration visant à le ruiner. Il décida de travailler à plein temps pour SaucerWatch, étudiant les divers cas d'enlèvements pour distinguer ceux qui étaient authentiques de ceux qui n'étaient que le résultat d'un dérangement mental. Rationnant ses économies, Shaeffer put mener une existence spartiate quoique confortable, tout en poursuivant ses recherches. En 1989, Sheridan Dunwoody-Smith le contacta pour lui demander un examen par régression hypnotique. Il accepta et dévoila des souvenirs cachés et des preuves de l'enlèvement. Deux ans plus tard, Sheridan se joignit à SaucerWatch, apportant un fonds monétaire dans ses bagages. Shaeffer n'accepte pas de salaire de la Fondation et vit des royalties de ses livres sur les phénomènes d'enlèvements par les extraterrestres.

Denton Shaeffer partage actuellement la vie de Lawrence Hong, chef criminologiste de SaucerWatch et son petit ami depuis deux ans. Tous deux sont membres de l'équipe d'enquêteurs, avec Dunwoody-Smith, Hal Jamison (membre de longue date de SaucerWatch et ancien écrivain de science-fiction) et Donna Larkin, le pilote de SaucerWatch. La tâche principale de Shaeffer est d'examiner les témoins et de déterminer s'ils disent la vérité, s'ils mentent ou s'ils sont victimes d'illusions. Il utilise l'hypnose et un détecteur de mensonge dans la plupart de ses examens.

Denton Shaeffer
Psychiatre rayé de l'Ordre des Médecins, 57 ans
Race : Caucasienne

FOR	11	CON	12	TAI	16	INT	16	POU	15
DEX	12	APP	13	ÉDU	21	SAN	75	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Doctorat de Médecine et de Psychologie, Université de Harvard
Profession : Enquêteur et administrateur de la Fondation SaucerWatch.
Compétences : Baratin 42%, Bibliothèque 46%, Biologie 48%, Comptabilité 32%, Crédit 47%, Hypnose 87%, Marchandage 28%, Médecine 83%, Persuasion 62%, Pharmacologie 81%, Premiers soins 53%, Psychanalyse 92%, Psychologie 82%.
Langues parlées : Anglais 95%
Attaques : Aucune
Description : Le terme le plus adéquat pour décrire Shaeffer pourrait être poilu. Il a des cheveux bruns, épais et longs, porte la barbe et a le corps assez velu pour servir de figurant dans *La Planète des Singes*. Ses yeux bleus et son sourire sont amicaux, et son physique évoque à la fois Falstaff et le Père Noël. Il mesure 1,88 m et pèse 120 kg.

Hal Jamison

À l'âge de dix ans, Jamison était terrifié par l'idée d'une invasion de l'espace et lisait tout ce qu'il trouvait sur les soucoupes volantes. Adolescent, il entama une correspondance avec SaucerWatch et s'abonna à Semper Vigilus. Il partit au service militaire en 1962 et fut envoyé au Viêt-nam en tant que Conseiller américain. Il y resta pendant deux périodes de service et y reçut l'Étoile de Bronze du Courage, avant de revenir au pays pour épouser celle qu'il aimait depuis le lycée. Heureux et tranquille, Jamison se lança dans l'écriture et la science-fiction, publiant sa première histoire à vingt-quatre ans. Ses écrits connurent le succès dans les années 60 et 70 et il fut nommé pour les prix Nébula et Hugo, sans jamais les obtenir.

En 1976, arrivé à trente-deux ans, Jamison fut confronté à ces peurs enfantines d'invasion venue de l'espace. Alors qu'il campait avec son épouse et ses deux jeunes fils dans le parc national du Yosemite, il fut enlevé par des Mi-Go sous le couvert des Greys. Les gardiens du parc le retrouvèrent le lendemain matin, errant nu sur la rive du lac, incapable de se rappeler quoi que ce soit. Lorsqu'ils le ramenèrent à son camp, sa femme et ses enfants dormaient et ne se souvenaient de rien. Tout redevint normal pendant quelque temps, puis il fit des cauchemars et des rêves éveillés au cours desquels il était disséqué et recousu par un groupe de "petits hommes gris". Il pensa qu'il s'agissait d'un dérangement post-traumatique, mais de plus en plus d'éléments de son expédition dans le parc lui revinrent en mémoire. Lui et sa famille avaient été soumis à diverses expériences, littéralement mis en morceaux et recollés. Il tenta de convaincre sa femme que ses souvenirs n'étaient pas des hallucinations différées dues au stress de la guerre du Viêt-nam. Sa vie familiale se dégrada. Sa femme finit par obtenir un ordre d'éloignement. Elle demanda alors le divorce avec la garde des enfants, convaincue que son mari avait besoin d'un suivi psychiatrique et que ses hallucinations pouvaient se révéler dangereuses pour leurs fils. Le juge accorda la garde des enfants à l'épouse et restreignit au plus juste le droit de visite paternel.

À la suite de tout cela, Jamison devint dépressif. Il ne pouvait plus écrire, ses cauchemars l'empêchaient de dormir et sa santé se détériora. Il redécouvrit alors SaucerWatch. Hésitant pour commencer, il entra bientôt au service exclusif de l'association, faisant don de son temps et de son argent. Il voyagea de ville en ville, interrogeant ceux qui affirmaient avoir eu des expériences similaires. Il y trouva plus que sa part de fêlés, mais aussi quelques personnes qui paraissaient sincères. Il apprécia grandement l'arrivée du Dr Denton Shaeffer en 1980, ayant toujours estimé que les chercheurs en ufologie ne prenaient pas de recul critique vis-à-vis des preuves et des témoignages et que leurs recherches se bornaient le plus souvent à la collecte de belles histoires.

Jamison et Shaeffer travaillèrent ensemble à l'examen de divers cas pendant les années 80, la période de vaches maigres pour SaucerWatch. Jamison devint fou de joie en apprenant le financement de SaucerWatch par Sheridan Dunwoody-Smith. SaucerWatch avait maintenant les installations et le personnel nécessaires pour rassembler sérieusement, analyser et présenter des résultats scientifiques sur le phénomène OVNI. Il n'a jamais abandonné l'espoir de pouvoir, un jour, présenter la preuve de ses dires à sa famille et ainsi se réconcilier avec elle.

Hal Jamison
Écrivain de science-fiction en retraite et enthousiaste des OVNI, 51 ans
Race : Caucasienne

FOR	10	CON	9	TAI	18	INT	17	POU	12
DEX	8	APP	11	ÉDU	18	SAN	48	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Lycée
Profession : Enquêteur et administrateur de la Fondation SaucerWatch
Compétences : Art (Histoire littéraire) 63%, Baratin 47%, Bibliothèque 88%, Discrétion 31%, Lancer 52%, Marchandage 66%, Mythe de Cthulhu 1%, Persuasion 67%, Premiers soins 51%, Psychologie 77%, Se cacher 32%, Suivre une piste 54%, Trouver Objet Caché 76%.
Langues parlées : Anglais 95%
Attaques :
Baïonnette 41%, 1D6 points de dommages + bd
Colt Combat Commander Auto 43%, 1D10+2 points de dommages
Coup de poing 62%, 1D3 points de dommages + bd
Fusil M-16 63%, 2D6 points de dommages
Lutte 49%, spécial
Description : Hal Jamison est un homme imposant. Il mesure 1,85 m et pèse 140 kg. Ses cheveux noirs sont coupés court et sa barbe est bien taillée. Il a des yeux profonds, marron et tristes. C'est une véritable montagne, lente et calme, mais seulement en dessous du cou. Son esprit est vif et son regard perçant.

Sheridan Dunwoody-Smith

Sheridan Dunwoody-Smith est issue d'une famille dont la principale préoccupation des femmes des sept dernières générations avait été de se bien marier. Les Dunwoody-Smith étaient une vieille famille dont les ancêtres avaient frayé avec les Pères Fondateurs. La mère de Sheridan n'avait qu'un souci : sa fille devait entrer dans le grand monde et ne rien faire qui puisse entacher le nom des Dunwoody; elle fut déçue sur les deux plans.

À l'âge de dix-neuf ans, Sheridan quitta le lycée, suite à des cauchemars récurrents et des visions éveillées. Plusieurs psychiatres y virent un symptôme de schizophrénie, mais elle ne les crut pas. C'est en regardant une émission de télévision qu'elle entendit des personnes discuter d'enlèvements par des extraterrestres. Même si ces gens ne lui paraissaient pas bien crédibles, ses propres rêves et "hallucinations" étaient si proches de leurs descriptions que cela en devenait révélateur. Elle commença par étudier tout ce qu'elle trouva sur les OVNI et les enlèvements et, après la lecture de deux livres du Dr Shaeffer, décida que SaucerWatch était l'organisation ufologique la plus honnête, assidue et sérieuse scientifiquement. Elle s'esquiva de chez elle et traversa le pays pour se rendre à son siège de Topeka, au Kansas.

Elle déclara à Shaeffer être sûre que ses cauchemars étaient trop réels pour être autre chose que des souvenirs enfouis. Shaeffer de son côté pensa qu'il pouvait s'agir de souvenirs d'abus sexuels familiaux, quelque chose qu'il avait constaté trop souvent, mais il eut la surprise de découvrir un cas d'enlèvement susceptible d'être authentique. Les séances de régression qui suivirent ainsi que la découverte qu'on avait pratiqué sur elle une intervention chirurgicale le confortèrent dans ce sens. Sheridan n'en éprouva aucun réconfort, d'autant qu'elle ne pouvait pas le raconter à ses parents. Ils la considéraient déjà comme dérangée et l'auraient fait enfermer si elle leur avait dit. Shaeffer lui suggéra d'attendre ses vingt et un ans avant de leur révéler quoi que ce soit, ses parents se trouvant alors dans l'impossibilité de la faire interner sans un mandat du tribunal, lequel serait difficile à obtenir. Sheridan revint donc chez elle, renouant les liens avec sa famille et regagnant l'école pendant un an dans l'attente de son vingt et unième anniversaire. Elle obtint à ce moment le contrôle de son argent et annonça à ses parents qu'elle avait été enlevée par des extraterrestres au cours d'une sortie en camping dans le Vermont, lorsqu'elle avait dix-sept ans. Elle les informa également de son intention de quitter le lycée et de consacrer sa vie à aider d'autres victimes d'enlèvements similaires. Horrifiés, ses parents tentèrent immédiatement de la faire déclarer folle et d'en obtenir la garde pour une durée indéterminée. Elle réussit à se défendre dans les quatre procès qui s'ensuivirent.

Depuis lors, Sheridan a placé trois millions de dollars pour créer et financer la Fondation SaucerWatch dont elle est administratrice en compagnie de Shaeffer et Jamison, la gérant de façon à ce qu'elle paie les traites de SaucerWatch. Sheridan est plutôt fière de l'aide qu'elle a apportée et voudrait en faire toujours plus. Shaeffer lui ayant demandé de ne plus dépenser sans cesse son argent pour l'association, elle a insisté pour accompagner les autres lors de leurs enquêtes et s'est montrée énergique et infatigable.

Sheridan Dunwoody-Smith
Riche victime d'enlèvement, 25 ans
Race : Caucasienne

FOR	12	CON	16	TAI	10	INT	12	POU	14
DEX	15	APP	15	ÉDU	15	SAN	60	PV	13

Éducation : Trois ans au Lycée Wellesley, licence de Préservation de l'Environnement non terminée.
Profession : Enquêtrice et administratrice de la Fondation SaucerWatch
Compétences : Alpinisme 71%, Crédit 93%, Écouter 41%, Grimper 92%, Histoire naturelle 43%, Navigation (terrestre) 42%, Photographie 32%, Premiers soins 41%, Sauter 77%, Suivre une piste 49%, Trouver Objet Caché 48%.
Langues parlées : Anglais 75%
Attaques :
Couteau de poche 37%, 1D4 points de dommages + bd
Piolet 32%, 1D6 points de dommages + bd
Description : Sheridan Dunwoody-Smith mesure 1,72 m et pèse un peu plus de 60 kg. Elle a des cheveux blond foncé descendant sur ses épaules, de grands yeux bleus et des traits fins. Elle est bronzée et musclée en raison de ses loisirs passés en escalades et promenades dans la nature.

Lawrence Hong

Lawrence Hong a toujours voulu travailler dans les services de police. Il a suivi plusieurs cours de criminologie avant d'être recruté par les laboratoires du FBI. Malheureusement pour lui, la politique du FBI à cette époque était de considérer automatiquement tout homosexuel comme un risque potentiel pour la sécurité et lorsque au bout de deux ans, un de ses collègues jaloux de son succès, dénonça son "style de vie anormal" à ses supérieurs, Hong fut renvoyé au motif qu'il avait menti lors des interrogatoires de sécurité. Hong revint en Californie, décidé à trouver du travail dans l'un des département de la police locale, mais avoir été renvoyé du FBI (quelle qu'en soit la raison) ne fait jamais très bien dans un CV. En conséquence, il se retrouva à s'ennuyer pendant trois ans dans les services du Coroner du comté de Los Angeles.

En 1991, il fut contacté par des agents de la section DELTA du NRO qui lui expliquèrent qu'ils travaillaient pour une agence gouvernementale dont le nom ne pouvait être donné à quiconque ayant un niveau de sécurité inférieur à celui du président, et qu'au contraire du FBI, ils ne s'intéressaient qu'au patriotisme de Hong, à ses compétences et à sa capacité de tenir sa langue. Ils proposaient de le payer deux fois plus que le FBI pour un travail secret. Hong qui s'ennuyait à mort chez le Coroner accepta. On lui remit une coupure de journal extraite d'un magazine nommé *Semper Vigilus* en lui demandant de postuler au poste indiqué. Un groupe nommé SaucerWatch recherchait quelqu'un pour pratiquer des analyses criminologiques et chimiques. Hong envoya son curriculum vitae et fut convoqué pour un entretien. Il raconta avoir trouvé le magazine dans un bar et s'être dit qu'il pouvait essayer. Il fit forte impression sur Denton Shaeffer, Hal Jamison et Sheridan Dunwoody-Smith, même si Donnie Lang le cuisina avec insistance sur le fait qu'il était un "Fédéral". Il fut engagé et devint l'analyste d'indices en chef de SaucerWatch.

Au départ, tout se déroula comme prévu, Hong informant NRO DELTA de tout ce qui se passait au bureau et photographiant régulièrement les documents, rapports et autres indices pour que son supérieur les examine. Puis cela devint plus difficile. Son supérieur lui ordonna de détruire certaines preuves et de falsifier des rapports de façon qu'ils ne signalent rien d'extraordinaire. Hong s'exécuta à plusieurs reprises, mais cela le rendit malade. Les preuves qu'il avait eues sous les yeux l'avaient convaincu de l'existence des OVNI et des visites d'extraterrestres. Il aimait sincèrement les gens de SaucerWatch et, plus important, était tombé amoureux de Denton Shaeffer. Tous deux s'installèrent ensemble en 1994, avec l'accord initial du supérieur de Hong qui pensait avoir ainsi plus facilement accès aux dossiers de Shaeffer. Mais Hong en avait assez et informa l'officier qui le suivait qu'il voulait démissionner et qu'il allait rembourser tout ce qui lui restait des paiements qui lui avaient été faits. On l'informa "poliment" que personne ne quittait cette agence et qu'il allait garder son argent et continuer de faire ce qu'on lui demandait ou bien Denton apprendrait que l'amour de sa vie était un traître. Hong, intimidé, accepta de continuer à fournir des informations mais refusa de trafiquer les preuves et les analyses, redoublant même d'efforts pour SaucerWatch afin de compenser ses trahisons antérieures. En ce qui concerne l'argent, il le verse anonymement à la Fondation SaucerWatch.

Lawrence Hong
Infiltrateur repenti de Majestic-12, 32 ans
Race : Chinoise

FOR	10	CON	13	TAI	12	INT	17	POU	10
DEX	15	APP	16	ÉDU	18	SAN	50	PV	13

Éducation : Licence de Criminologie et de Chimie, UCLA
Profession : Chef-criminologiste de SaucerWatch
Compétences : Biologie 62%, Chimie 81%, Criminologie 73%, Droit 47%, Géologie 62%, Médecine 36%, Pharmacologie 62%, Photographie 71%, Psychologie 27%, Trouver Objet Caché 73%
Langues parlées : Anglais 90%
Description : Hong est un Américain d'origine chinoise, mince et élancé, aux longs cheveux noirs et aux yeux d'un noir profond, mesurant 1,75 m et pesant 76 kg. Il a pratiquement toujours une paire de lunettes accrochées à une chaîne autour de son cou.

Donald Lang

Donald Lang sait ! Il sait qu'il n'y a pas eu de véritable élection dans ce pays depuis le coup d'État secret du 22 novembre 1963, que les mêmes personnes qui ont éliminé JFK, Bobby, le Dr King, Malcolm et Marilyn ont aussi concocté le SIDA et distribué le crack gratuitement dans les quartiers populaires pour détruire les minorités raciales. Il sait que le gouvernement garde des extraterrestres congelés dans le Hangar 18 et qu'il protège la base secrète des envahisseurs dans le Triangle des Bermudes depuis le début de la Guerre Froide. Enfin, bien sûr, il n'y a jamais eu de Guerre Froide, juste une ruse pour que les dirigeants puissent militariser la société et gardé la population en rang tandis qu'ils dînaient au champagne et au Long Cochon ! Lang est le théoricien de la conspiration de SaucerWatch. Pour l'instant il n'a pas encore trouvé le lien essentiel entre l'explosion de Challenger et le massacre de Waco mais cela ne saurait tarder. Les autres essaient de l'éloigner des caméras et des journalistes. Il a tendance à leur faire peur.

Donnie, comme il préfère qu'on l'appelle, est un paranoïaque fonctionnel. Bien qu'il soit obsédé par ses théories conspirationnistes, sa paranoïa ne lui a pas fait couper tout lien avec ses amis et parents. Il accorde, cependant, sa confiance à peu de gens. Il se méfie en particulier de ceux avec lesquels il travaille à SaucerWatch. Chacun d'eux pourrait être un agent du gouvernement fasciste ou un extraterrestre génétiquement modifié de façon à passer pour un humain et à s'infiltrer parmi eux. Il n'y a aucun moyen d'en être sûr, aussi Lang garde-t-il les yeux ouverts en permanence. En d'autres circonstances, cela ferait de lui un risque, si ce n'est bien sûr, qu'il est dans le vrai. Il se méfie tout spécialement de Donna Larkin, le pilote de SaucerWatch : ses plans de vol sont toujours plus longs que nécessaire, de quelques heures. Qui sait à quoi elle occupe ces heures...

Cela fait cinq ans que Lang maintient le système informatique en marche tout en s'occupant du serveur Internet. Autrefois, il a été ingénieur-système en informatique, mais sa personnalité décapante a fait qu'il n'a jamais gardé un boulot plus de six mois. Il a pris sur lui de vérifier que le système informatique était sécurisé. Et a fait en sorte que le système utilisé pour l'analyse des données et la préparation des rapports soit totalement isolé du réseau bureautique, lequel est déconnecté des équipements gérant le site Internet de *Semper Vigilus*. Tout transfert de données entre ces systèmes doit être vérifié par Lang lui-même. Le personnel s'est plaint de ce que cela nécessitait des équipements redondants et ralentissait les échanges d'informations, mais Lang a répliqué qu'au cours des quatre années qu'il avait travaillé pour SaucerWatch, il avait intercepté quatre-vingt-douze tentatives d'infiltration de virus informatiques, bombes logiques ou programmes furtifs, envoyés en majorité par modem par des cyber-vandales ayant trop de temps à tuer. L'un de ces virus était programmé dans la mémoire d'une imprimante achetée par correspondance et était suffisamment bien caché pour que Lang y voie la patte de la NSA. Il ne saura peut-être jamais à quel point il était proche de la vérité. Il a pris l'habitude de porter une arme, ce qu'il n'a révélé à personne, même aux autres membres de SaucerWatch.

Donald "Donnie" Lang

Théoricien conspirationniste du cyberespace, 31 ans

Race : Afro-américaine

FOR	10	CON	16	TAI	13	INT	16	POU	11
DEX	12	APP	11	ÉDU	17	SAN	50	PV	15

Éducation : Licence d'Informatique, Université de Berkeley, Californie

Profession : Ingénieur-système de SaucerWatch chargé du site Internet.

Compétences : Art (Théorie conspirationniste) 71 %, Baratin 74 %, Bibliothèque 44 %, Dissimulation 64 %, Droit 17 %, Écouter 52 %, Électronique 70 %, Histoire 28 %, Informatique 83 %, Marchandage 27 %, Persuasion 46 %, Trouver Objet Caché 51 %.

Langues parlées : Anglais 85 %

Attaques :

Coup de poing 64 %, 1D3 points de dommages + bd

Ruger P-08 Auto 53 %, 1D10 points de dommages

Folie permanente : Paranoïa

Description : Donnie Lang mesure 1,75 m et pèse 90 kg. C'est un Afro-américain à peau claire, aux cheveux courts, avec une forte mâchoire et de petits yeux soupçonneux. Même si le reste de son visage peut sembler détendu et souriant, ses yeux restent plissés et suspicieux. Pour un dingue de l'informatique, Lang s'habille plutôt classiquement, un peu comme un banquier.

Donna Larkin

Donna est la petite-fille d'Henry Larkin, le fondateur de Larkin Aviation Technologie, une firme aéronautique d'importance moyenne. Après deux génération de pilotes, Donna voulut mettre ses pas dans ceux de ses parents. Elle obtint son brevet de pilote privé à l'âge de quatorze ans et celui de pilote professionnel à dix-huit. Ne souhaitant pas se reposer sur les lauriers familiaux, elle réussit à tracer sa propre voie, devenant tour à tour pilote chez les pompiers, épandeuse d'insecticide, pilote d'avion courrier, bref tout ce qui pouvait lui permettre de voler. Elle a survolé quelques-uns des points les plus inaccessibles de l'hémisphère ouest, de Deadhorse, Alaska, à la Tierra Del Fuego. Elle s'est toujours tenue à l'écart du trafic de drogue, mais pas de toutes les activités illégales. À plusieurs reprises, elle a transporté des réfugiés de régimes latino-américains dictatoriaux pour les ramener aux États-Unis.

Une nuit de 1985, alors qu'elle emportait un prêtre catholique et des ouvriers fuyant les escadrons de la mort guatémaltèques, Donna fit une rencontre qui allait changer sa vie à tout jamais. Elle survolait les montagnes de la Sierra Madre, au nord du Mexique, quand elle vit une formation lumineuse se déplaçant dans les nuages au-dessous d'elle. Sept lueurs, chacune de la taille d'un ballon de basket, passant rapidement par toutes les couleurs de l'arc-en-ciel et bougeant selon un schéma irrégulier et désordonné. Lorsqu'elles émergèrent des nuages, ce que vit Larkin dépassait toute description. Les lumières étaient les "têtes" lumineuses de sept créatures, croisement gigantesques de papillons de nuit et de homards, d'une envergure de près de six mètres.

Les passagers furent pris d'une crise d'hystérie en voyant ces choses se rapprocher de l'avion. Donna manœuvra comme elle put pour éviter les collisions mais l'appareil fut touché par un éclair qui mit le système électrique hors d'usage. Elle dut "casser du bois" en un atterrissage forcé sans guides lumineux mais, miraculeusement, réussit à sauver son avion et ses passagers de toute blessure sérieuse.

Depuis cette nuit là, Larkin a consacré son temps à rechercher des histoires d'extraterrestres et d'OVNI, passant plusieurs années dans les Appalaches en quête des histoires de "l'Homme Papillon" qui la menèrent finalement au Vermont et aux histoires des "Êtres Ailés" des Indiens pennacooks. Au cours de ses voyages en Amérique du Sud, elle découvrit d'autres récits similaires de créatures qui auraient vécu parmi les Indiens quechuas des Andes. Ces "êtres ailés" étaient souvent associés à des légendes de vallées hantées dans les montagnes, qui dévoraient les curieux et les indiscrets. Donna n'a jamais revu ces créatures, mais elle est convaincue que les hommes les ont rencontrées depuis des siècles.

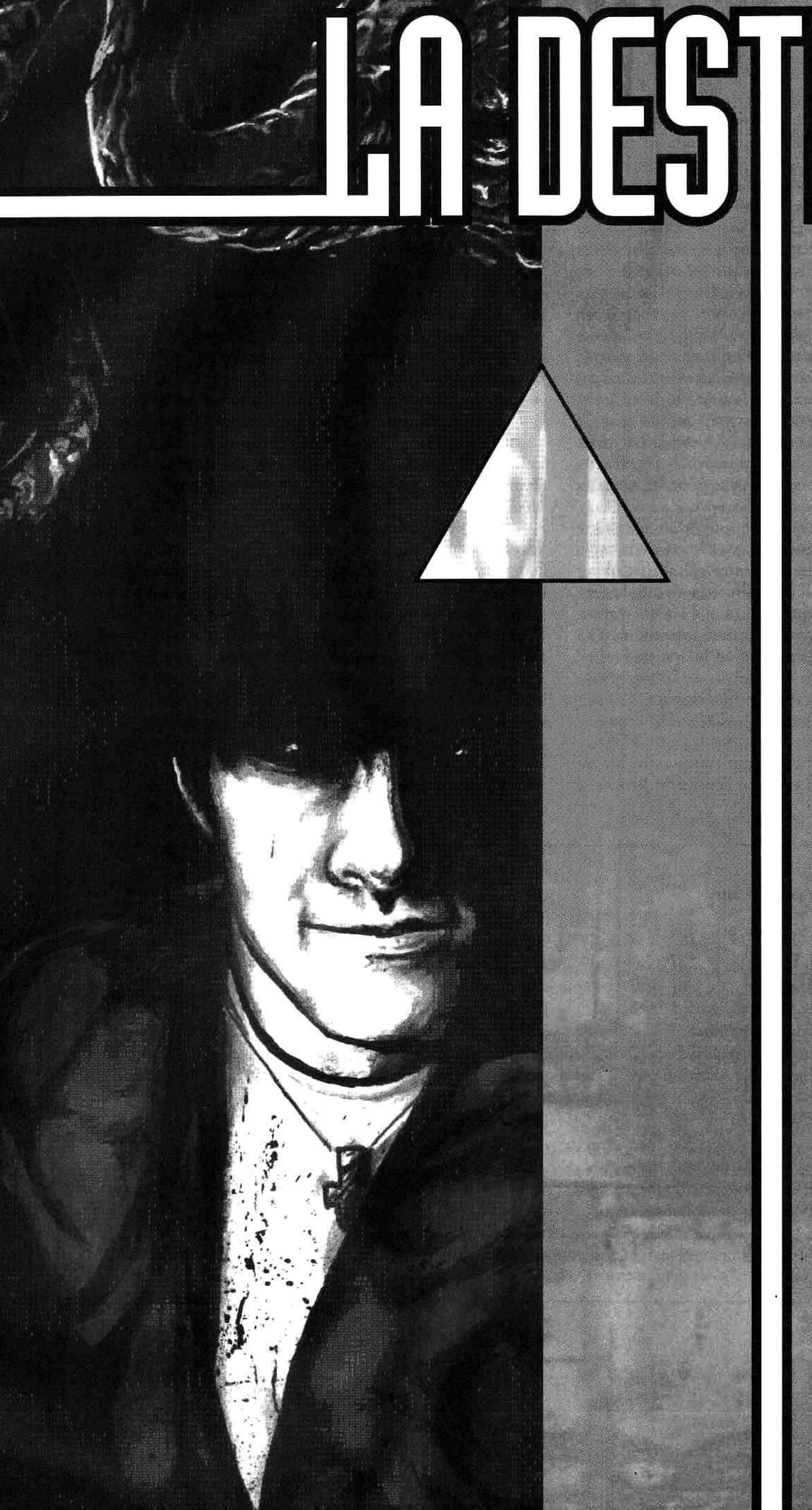
En 1990, Donna commença à établir un lien entre ce qu'elle avait vu au Mexique et le phénomène OVNI. Elle entendit parler d'un groupe d'étude des OVNI, correctement financé, appelé SaucerWatch et décida de mêler son travail à son "passe-temps". En 1992, elle contacta SaucerWatch et lui proposa son avion Beechcraft et ses services comme pilote, en échange d'un salaire convenable et de l'entretien de l'appareil. SaucerWatch accepta donc cette aide pour une bouchée de pain, tandis que de son côté, Donna pouvait participer à leurs enquêtes. Elle reste en éveil, à l'affût d'indices concernant les "êtres ailés" qu'elle a vus au-dessus de la Sierra Madre. Certaines choses découvertes depuis son arrivée chez SaucerWatch lui font penser qu'elle est sur la bonne voie.

Donna Larkin
Pilote d'avion de SaucerWatch, 34 ans
Race : Caucasienne

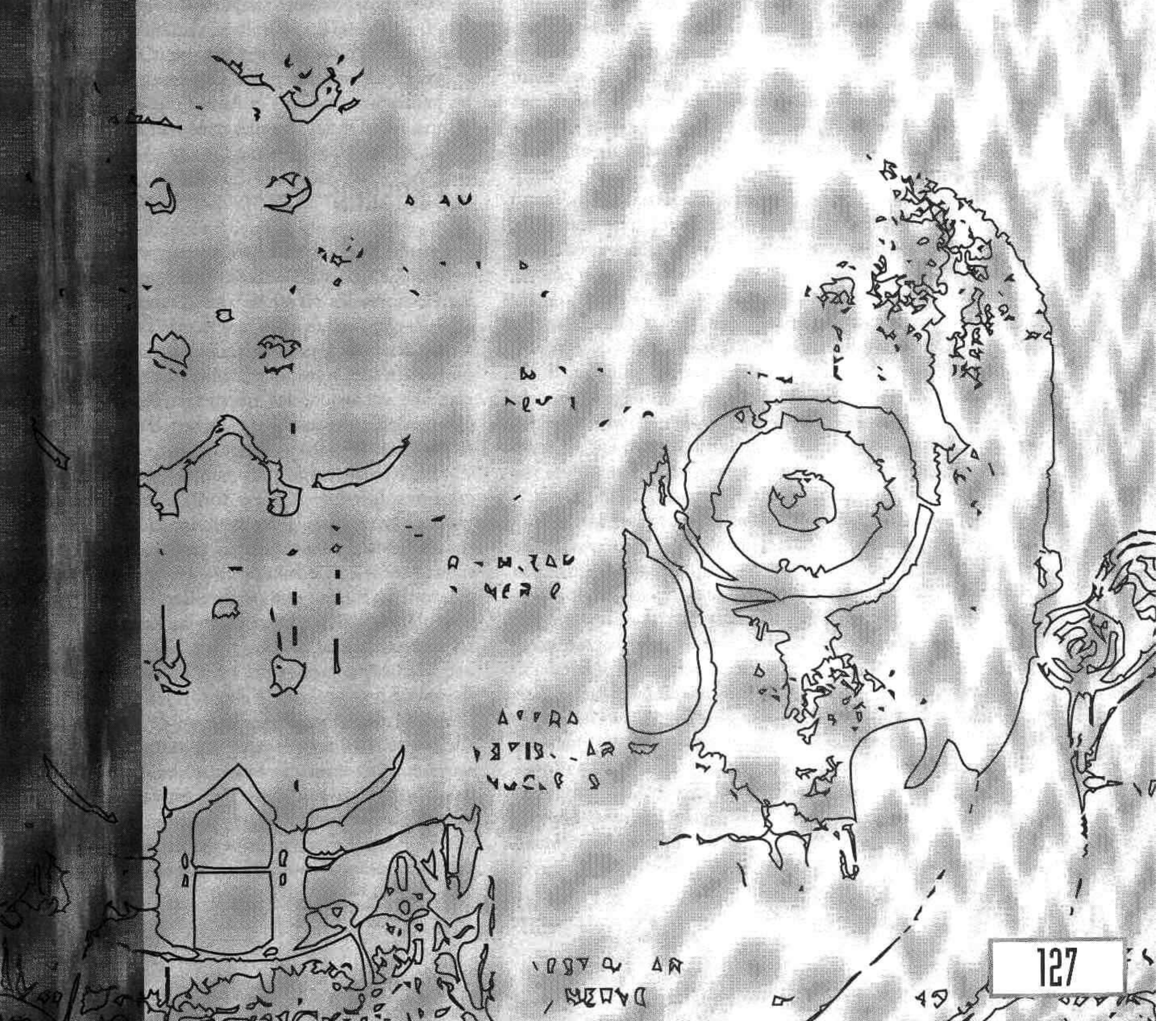
FOR	17	CON	16	TAI	16	INT	13	POU	14
DEX	13	APP	13	ÉDU	18	SAN	67	PV	16

Bonus aux dommages : +1D6
Éducation : Aucune
Profession : Pilote d'avion de SaucerWatch
Compétences : Arts martiaux 51 %, Bibliothèque 33 %, Électricité 71 %, Écouter 52 %, Mécanique 67 %, Mythe de Cthulhu 3 %, Navigation (aérienne) 62 %, Occultisme 44 %, Parachute 42 %, Piloter un avion de tourisme 82 %, Piloter un hélicoptère 73 %, Trouver Objet Caché 70 %.
Langues parlées : Anglais 90 %
Attaques :
Coup de pied 27 %, 1D6 points de dommages + bd
Coup de poing 52 %, 1D3 points de dommages + bd
Coup de tête 17 %, 1D4 points de dommages + bd
Description : Donna Larkin est l'exemple même du jeune pilote fringant mais excentrique. Elle mesure 1,70 m et pèse 85 kg. C'est une culturiste et body-buildeuse assidue, dépourvue de la moindre graisse. Elle a de longs cheveux auburn, des yeux verts et une voix rauque. Elle est généralement vêtue de sa veste de pilote.

LA DESTINÉE



DEBOUT, SEUL A DEUX HEURES DU MATIN DANS LA STATION DE METRO DE LA 23EME RUE, VOUS SENTEZ LES SECONDES RALENTIR. LE TEMPS LINEAIRE VOUS ECHAPPE.



La Destinée

Dennis Detwiller et John Tynes

Les humains ne sont pas tous des animaux aveugles prêts pour l'abattoir. Il en existe quelques-uns qui connaissent le Mythe et qui comprennent quelle terrible responsabilité leur confère ce savoir. Une responsabilité simple : *Rassemblez le plus de pouvoir possible et écrasez tous ceux qui se mettent en travers de votre chemin.*

Ces quelques-uns vivent, travaillent et règnent à New York. Ils sont la Destinée et leur maître est Stephen Alzis.

Stephen Alzis

Nul ne sait quand apparut Stephen Alzis. Tout comme le Comte de Saint-Germain ou une mauvaise idée, il semble avoir toujours été là. Aussi loin que quelqu'un puisse se souvenir de Alzis, on en trouve toujours un autre qui en a une souvenance encore plus ancienne et la plupart des gens ont un instinct de survie suffisamment développé pour ne pas approfondir ces détails. Quand on parle du chef du plus puissant syndicat du crime de New York, il vaut mieux ne pas poser trop de questions.

Alzis est un Arabe mince, bel homme avec un accent à couper au couteau et l'un des sorciers les plus craints au monde. On le voit rarement aller et venir; il est simplement *là*. Il apparaît toujours seul, ne porte pas d'armes et est toujours impeccablement vêtu, avec classe. Il n'a pas d'adresse fixe, fréquente une douzaine d'hôtels particuliers et d'appartements à travers le monde, ne se sépare jamais de son téléphone cellulaire qui semble fonctionner où qu'il soit. Il collectionne les choses bizarres, a toujours ce dont vous avez besoin et est toujours prêt à vous le vendre (si vous y mettez le prix). Ce prix n'est jamais pécuniaire. Alzis se fait payer en objets curieux ou en services à lui rendre.

Alzis ne se réclame d'aucune loyauté ou allégeance à quelque divinité que ce soit. Parfaitement au fait de l'histoire secrète du monde et de ses maîtres occultes, il n'adore personne. Ce n'est pas un adorateur, mais un *joueur*. Son dieu est l'information, sa foi le commerce, sa religion l'accumulation du savoir. Il n'a d'autre objectif que sa propre satisfaction. Il est capable de passer un pacte avec un tueur cinglé un jour et avec un émissaire du Vatican le lendemain. Tissant constamment un inextricable réseau d'alliances, Alzis poursuit un but dont peu de gens ont idée. Seize pactes distincts, sans lien visible entre eux, aboutiront quand même à un résultat précis impossible à atteindre autrement. Sa fortune se mesure en faveurs, reliques, documents, murmures et secrets acquis au long de ses traités. Qui sait quelles peuvent être les limites à l'étendue et à la profondeur de ses connaissances occultes ?

Son dévouement et sa neutralité étudiée l'ont malgré tout servi à plusieurs reprises. Certains savent, par exemple, qu'Alzis est mort quinze fois depuis 1930, la dernière en 1987 dans l'écrasement d'un avion. À la personne qui le rencontra par la suite, il glissa en passant : "Oui, j'ai été tué dans l'accident. Très intéressant, je dois dire". S'il n'est pas immortel, sa légende l'est sans aucun doute.

La seule chose à laquelle Alzis attache de l'importance est un énorme vieux cahier rempli de centaines de photos, en noir et blanc et en couleurs, toutes le montrant dans un coin de l'image. Il n'en est pas le sujet principal, le plus souvent, juste présent à l'arrière-plan. Les photos montrent un nombre impressionnant de lieux et d'époques, certaines semblent même dater des tout débuts de la photographie.

Certains pensent que Alzis est un avatar de Nyarlathotep. Il l'a nié, mais pouvait-on s'attendre à autre chose ?

Bien sûr, si Alzis est vraiment Nyarlathotep, il peut apprécier un coup de main. Le démon se niche, dit-on, dans les petites informations et Alzis a une armée de démons à sa disposition. On les appelle, dans leur ensemble, le Réseau.

Le Réseau

Les syndicats du crime new yorkais comptent parmi les organisations les plus puissantes de ce pays. Ils peuvent acheter les élections, les rêves, les vies. Et pourtant, ils vivent tous dans la crainte. Les cinq familles de la Mafia, les gangs ethniques, chinois, russes, irlandais, jamaïcains et colombiens, qui se jettent sur ce dont la Mafia ne veut pas, les gangs des rues qui ramassent les miettes et les cinglés solitaires se livrant à des distractions meurtrières, tous craignent le Réseau.

Le Réseau est le plus puissant et le moins connu des syndicats du crime de New York. Comme les autres, il trempe dans la drogue, la prostitution, le racket et autres activités du même genre. Mais pas directement. D'autres organisations font le sale boulot et gèrent les petits trafics, abandonnant au Réseau une part modeste mais lucrative de leurs revenus. Le Réseau rackette les racketteurs et les syndicats paient sans hésiter.

Le Réseau, voyez-vous, offre deux services aux membres du milieu new yorkais. D'abord, il les laisse vivre. Ensuite, il leur rend des services en échange de leur argent et de leur allégeance. Des services que nul autre ne peut rendre parce qu'ils mettent en jeu la magie, et ce que le Réseau ne peut pas faire, personne d'autre n'en est capable. Il est le spécialiste de l'impossible.

Le Réseau existe pour permettre à Stephen Alzis et à ses autres dirigeants (connus sous le nom de Destinée) de faire

ce qu'ils veulent, d'avoir ce qu'ils désirent, d'engager des voleurs professionnels pour s'emparer de certains objets particuliers et d'autres plus ordinaires pour dissimuler leur véritable objectif, de trouver des personnes répondant à une description précise (par exemple, un enfant de quatorze ans ayant des yeux bleus et une marque de naissance étrange et répondant au nom de Gabriel) et de les enlever. Il leur permet d'entendre tout ce qui se passe dans le grouillement de la pègre new yorkaise, de pratiquer des rituels nécessitant des composants illégaux ou difficiles à trouver. En bref, de renforcer leur emprise sur le milieu occulte new yorkais et d'ailleurs.

Le Réseau est composé de trois groupes : les Seigneurs, les Adeptes et la Destinée. Les Seigneurs et les Adeptes ont une place similaire dans la hiérarchie, tandis que la Destinée dirige l'ensemble. Certains confondent la Destinée et le Réseau, étant donné que l'un est régi par l'autre.

Les Seigneurs

Les sorciers mentionnés précédemment, qui rendent les services aux syndicats du crime, sont appelés Seigneurs et ce sont eux qui se chargent du sale travail : faire disparaître quelqu'un définitivement, dérober ou trouver quelque chose. Leurs travaux sont toujours au-delà des possibilités du commun des mortels, trop dangereuses, trop difficiles ou simplement trop bizarres. C'est le travail des Seigneurs et ils n'ont jamais échoué. Le prix est élevé mais le résultat est à sa mesure. Si vous désirez que ce soit bien fait, allez voir les Seigneurs.

Dans leurs tâches, les Seigneurs ont recours à bien des outils, mais tous ont une chose en commun : le Mythe. Qu'il s'agisse d'invoquer un Vagabond Dimensionnel pour faire disparaître quelqu'un ou de procéder à un échange d'esprits pour interroger une personne impossible à joindre autrement, ils disposent de tout un arsenal de techniques occultes pour remplir leurs missions.

Ils ne se lancent pas dans ce genre de travaux à la légère et les clients ne sont jamais informés de la façon dont ils accomplissent leurs tâches. Ces sorciers travaillent discrètement, avec tous les égards dus aux autorités. Ce ne sont pas des truands à la petite semaine, mais des intellectuels, maîtres de la réalité, acceptant les problèmes impossibles parce que capables de trouver des solutions impossibles. Ils sont fiers de leur travail.

De tous les membres du Réseau, les Seigneurs sont les seuls que le milieu connaisse nominalement. Ce sont eux qui passent les accords et les exécutent. On les trouve dans la plupart des rencontres importantes des grandes organisations criminelles, recevant de discrets signes d'allégeance, un hochement de tête, un clignement d'œil. Ils évitent de se faire remarquer et n'ont que rarement, voire jamais, été inquiétés par les forces de l'ordre. Ils se fondent dans le paysage. Les invitations proposant aux membres de la Destinée de participer à de telles rencontres sont toujours poliment (et anonymement) déclinées et personne parmi les membres du syndicat du crime new yorkais n'a jamais posé les yeux sur l'un d'eux.

Bien qu'ils aient un nom et qu'ils s'en servent, les Seigneurs ont tous un titre officiel : Seigneur de la Création, Seigneur du Sommeil, Seigneur des Voleurs, etc. Aux yeux de leurs alliés criminels, ces titres ne sont qu'apparat rituel destiné à impressionner les simples d'esprits. C'est faux. On trouvera une description d'un Seigneur typique dans le chapitre consacré aux Personnalités de la Destinée.

Les Adeptes

Les Adeptes n'ont rien à voir avec les syndicats du crime et ne sont que rarement mentionnés dans ce milieu. Ils travaillent constamment à un but personnel lié à l'accumulation de connaissances. Ces buts leur parviennent dans leurs rêves et ils y consacrent de quelques jours à quelques années. Dans cette entreprise, ils peuvent compter sur les ressources du Réseau. Voici quelques exemples de tâches qu'ils peuvent accomplir :

- Δ Réaliser un film photo (une image par jour) d'un mur d'une allée de Soho.
- Δ Relire sans cesse les livres dans les rayons des librairies et les corriger à l'encre rouge.
- Δ Faire en sorte que Niles Archer, de Queens, ne rencontre jamais Linda Newless de Manhattan.
- Δ Compter le nombre d'occurrences du nombre 54 dans les panneaux des vitrines de magasins.
- Δ Retracer les passages d'un certaine pièce de monnaie de 1989 entre ses possesseurs, les banques, etc.
- Δ Compter le nombre de livres présents chaque jour sur une étagère précise de la Bibliothèque municipale de New York.
- Δ Tenir le compte du nombre de téléviseurs couleur vendus chaque mardi à New York.
- Δ Regarder les trains, observer les oiseaux, récupérer du pop-corn, écrire sur les plaques minéralogiques ou toute autre action sans signification.

Il y a en général dans les quatre douzaines d'Adeptes en service actif. Ils peuvent se manifester n'importe où, n'importe quand, en chemin pour quelque obscure mission. Curieusement, leurs activités innocentes semblent toujours les amener à être confrontés à des événements bizarres auxquels il vaut mieux ne pas assister, être sans cesse au mauvais endroit au mauvais moment pour y voir ce qui, bien que sans intérêt pour leur travail, se révèle toujours très intéressant pour la Destinée. Le corollaire en est souvent un grand danger physique. Les Adeptes y étant très mal préparés, leur taux de mortalité est, en conséquence, assez élevé.

Les Adeptes ne sont ni de puissants sorciers ni des assassins entraînés. Ils ne sont rien. Tranquilles, pauvrement vêtus, maladroits, timides et mal à l'aise en société, ce sont des inadaptés sociaux. On ne les recrute pas. Ils arrivent simplement un jour, venus d'on ne sait où, frappant à une certaine porte de Manhattan pour demander des instructions.

On peut se demander si leurs tâches ont une quelconque importance ou si ce ne sont que des ruses arrangées par la Destinée pour faire en sorte qu'un membre du Réseau soit sur place lors d'événements importants pour elle. Si c'est le cas, la Destinée doit disposer d'une vision extraordinaire de l'écoulement du temps, car les déplacements des Adeptes sont rarement prévisibles et semblent pourtant toujours les amener là où leurs yeux et leurs oreilles peuvent arranger la Destinée. Présents partout au point que cela en

est exaspérant et inexplicablement honnêtes, les Adeptes tiennent la Destinée au courant de tout ce qui se passe dans le milieu occulte. Une description d'un Adepte, Darryl Montgomery, est présentée dans le chapitre sur les Personnalités de la Destinée.

La Destinée

À la tête du Réseau se tient la Destinée, composée des maîtres secrets qui tirent toutes les ficelles. Il ne s'agit pas d'un simple groupe hétéroclite de criminels, mais d'un culte dédié à l'adoration de certains des Dieux Extérieurs, par l'entremise de leur représentant, Nyarlathotep. Ces maîtres secrets exercent leur contrôle sur les syndicats du crime, enrôlent de puissants sorciers et envoient de pathétiques minables dans des quêtes inutiles parce qu'elles leur rapportent les bases et les moyens nécessaires à leurs projets.

La Destinée est dirigée par Stephen Alzis. Curieuse union étant donné qu'Alzis clame sa neutralité, il n'adore pas plus les Dieux Extérieurs que Peter Pan. Pourquoi alors s'allier à une secte du Mythe? Alzis a répondu : "le charpentier s'inquiète-t-il de la couleur de son marteau?"

La Destinée existe depuis les années 30, à l'origine une simple secte associée aux organisations criminelles issues de la Prohibition. Cette alliance stratégique s'est révélée payante, les gangs empêchant les forces de l'ordre comme les investigateurs idéalistes de savoir ce que faisait la Destinée en plaçant une façade d'activités illégales (et non-paranormales) entre elle et le reste du monde. Ce stratagème du loup-déguisé-en-loup a produit ses fruits, aujourd'hui comme autrefois. Lorsque la Destinée fait disparaître quelqu'un, d'autres portent le chapeau.

Alzis apparut juste après la Seconde Guerre mondiale. Il était connu, au moins de réputation, dans le milieu occultiste et, quand il se montra, la Destinée lui baisa les pieds en lui jurant allégeance. Il accepta ces marques de loyauté et prit la secte à son service. La Destinée s'éloigna des syndicats, créant les Seigneurs pour en faire ses intermédiaires, puis les Adeptes pour qu'ils découvrent ce que le monde criminel ne saurait jamais. Sous la direction de Alzis, la Destinée prospéra, devenant chaque année plus secrète et puissante.

L'idée que Alzis est un avatar de Nyarlathotep trouve surtout du crédit parmi les membres de la Destinée, et c'est pour cette raison qu'ils l'ont accueilli et en ont fait leur chef. Ils vont jusqu'à l'adorer dans leurs rituels, mêlant son nom et celui de Nyarlathotep. Comme on l'a déjà dit, Alzis a nié qu'il en soit ainsi et évite d'être présent lors des rituels de la Destinée. Il ne souhaite pas prêter allégeance à un autre que lui-même.

Le Club Apocalypse

Ceux qui *savent* vraiment qui est qui dans le milieu occulte de New York sont rarement d'accord, sauf sur deux points : personne n'entube Stephen Alzis et nul ne va dans les sous-sols

New York millénaire

Le gouvernement de New York a la réputation de mettre sept ans pour combler un nid-de-poule. Et ce même gouvernement a débloqué des fonds pour payer des gens qui ne font rien d'autre que repêcher des cadavres dans l'Hudson, des corps dérivant au fil de l'eau. Comme des morts sur la route, mais en plus grand nombre.

Il y a quelque chose de pourri à New York.

Toutes ces affiches concernant des personnes disparues pourraient vous mettre sur la voie. Il y en a partout. Au bout d'un moment, tous ces noms et tous ces visages se ressemblent. Comme s'il y avait un ordre sous-jacent à ces crimes sans lien entre eux, quelque raison secrète derrière tout ça. Prenez Mary O'Brien McCann, disparue le 9 juin 88 à Washington Park. Vous pouvez la voir, elle et ses frères et sœurs, sur les poteaux téléphoniques et les immeubles abandonnés. Les affiches apparaissent comme les herbes dans les fissures des appartement vides au-delà de la 100ème Rue, là où nulle personne sensée ne s'aventure après six heures du soir.

Combien peut-il y en avoir? Combien de personnes sont venues à New York pour n'en jamais ressortir?

Nul ne le sait. Il y a tout simplement trop d'affiches. Les gares routières en sont couvertes, les églises et les restaurants aussi. Finalement, elles subissent le même sort que les clochards : vous n'y faites plus attention. Mais elles sont bel et bien là et elles se multiplient.

Elles suggèrent qu'il y a quelque chose d'autre, plus important, un grand dessein qui dévore et avale les hommes, sans cesse. New York est une ville énorme, quintessence de la civilisation urbaine. Elle est malade, malade d'une forme de cancer. Debout, seul à deux heures du matin dans la station de métro de la 23ème rue, vous sentez les secondes ralentir. Le temps linéaire vous échappe. Mais le train arrive, juste à temps. Cette sensation était un avertissement : au matin, vous n'auriez plus été qu'un visage sur une affiche, un corps flottant dans la rivière, s'il n'y avait eu ce train et la chance de s'échapper qu'il vous a offert.

Il existe des endroits où vont les trains, là-haut dans le Bronx ou là-bas à Brooklyn. Un terminus où des kilomètres de rails et de trains attendent le jour nouveau. Certains y viennent pour n'en plus bouger. Mais personne n'enlève les plus vieux. Ils restent là et d'autres trains arrivent. De quelque façon, il y a toujours de la place. Les vieux trains disparaissent simplement.

Combien de personnes disparaissent dans New York?

Trop pour qu'on ne se pose aucune question.

Une ville a-t-elle une âme? Cette âme est-elle à vendre?

Si oui, alors qui l'a achetée? Qui en a payé le prix?

du Club Apocalypse sans rien savoir de Shub-Niggurath. Dans les deux cas, on parle de ce qu'il y a *de plus réel*, pas de magiciens amateurs et de poseurs gothiques. Alzis est l'un des sorciers les plus redoutés au monde et le Club Apocalypse lui appartient, à ce qu'on dit. Des questions? Oui, bon. Voilà le topo.

Dans l'Upper East Side, au bout d'une rue bordée de boutiques pour yuppies, sous le Teese Plaza, au bas d'un escalier de trente et une marches, se trouve le Club Apocalypse.

La plupart des gens qui s'y rendent n'imaginent jamais à quel point ils sont proches de l'inexplicable et ceux qui s'en rendent compte alors qu'ils ne s'en doutaient pas en venant, ne reparaissent jamais. La clientèle ordinaire se compose de jeunes cadres qui n'ont rien de mieux à faire de leurs loisirs et qui veulent se sentir "dans le coup". Les autres, les vrais clients, mêlent caïds du crime et personnalités occultes. Les salons particuliers au fond du club sont réservés à ces dernières.

Le modeste entrepôt sous lequel se trouvait le Club à l'origine, fut construit en 1951 au-dessus du tristement célèbre Affaissement Doolittle, responsable de la destruction de quatre immeubles et de la mort de quatorze personnes en 1941. Le terrain fut acheté pour une bouchée de pain, pour des raisons évidentes, mais aucun autre affaissement ne se produisit jamais. En 1971, la valeur de l'emplacement avait grimpé en flèche et en 1980, un accord fut passé entre le propriétaire du bâtiment et la compagnie de Tissus Teese, pour la construction d'une tour abritant bureaux et sièges sociaux à cet endroit. Le Club Apocalypse demeura dans les caves durant la construction et s'y trouve toujours. Portant, selon certaines rumeurs, sur plusieurs dizaines de millions de dollars, cet accord soulève la question de l'identité du propriétaire du terrain – et du Club Apocalypse par la même occasion.

Robert Hubert

Le propriétaire n'a jamais été identifié avec certitude. Son représentant légal (doté des pleins pouvoirs) se nomme Robert Hubert, un homme qui semble n'avoir pas vieilli d'un jour depuis qu'il s'est manifesté pour la première fois. Une photo de remise de diplômes (du Bard College) datant de 1960 le montre avec le même visage lisse et buriné que maintenant. Officiellement, il est âgé de cinquante-quatre ans.

Il s'est d'abord montré à l'Usine, légendaire repaire d'artistes et chanteurs pop d'Andy Warhol, où il a présenté plusieurs groupes débutants qui n'ont pas eu de succès. Il disparut de l'Usine, officiellement à la suite d'une querelle avec Warhol pour savoir qui allait être l'agent du Velvet Underground, et refit surface pour l'ouverture du Club Apocalypse en 1969. S'il n'en était pas le propriétaire, il était clair qu'il en assurait la direction.

Le Club accueillit de nombreux clients célèbres en presque trente années d'activités. Les journalistes y étant toujours repérés et éjectés, le Club est devenu très populaire auprès des stars et tout aussi impopulaire auprès des médias. Aucun journaliste ou photographe n'est *jamais* resté plus de cinq minutes dans le Club Apocalypse à moins d'être un ami de Robert Hubert (Hunter S. Thompson vient rarement, mais il est toujours bien accueilli) et dans leur grande

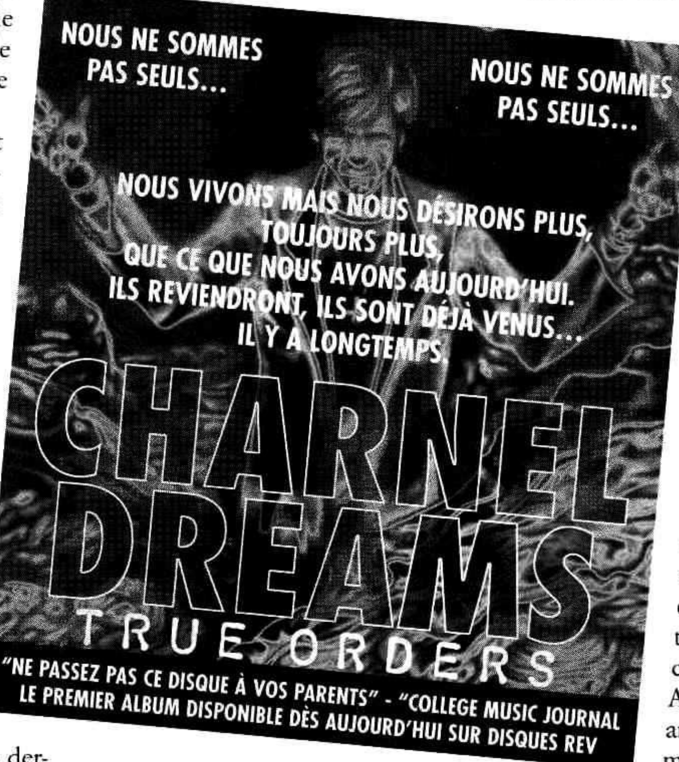


Robert Hubert tient salon pour ses invités, humains ou autres

majorité, ils sont arrêtés dès l'entrée, les videurs ayant un flair incroyable, quasi-surnaturel, pour sentir les journalistes. Par dépit, les médias évitent en général de parler du Club qui ne passe jamais de publicité et n'a jamais droit à la moindre critique des spectacles qui y sont présentés, normal puisque les journalistes qui devraient les écrire ne sont pas admis à l'intérieur. Hubert est très content comme ça.

Le long du mur conduisant à l'entrée de la salle de danse, au bar et aux salons particuliers sont affichées plus de quarante photos en noir et blanc, chacune représentant Robert Hubert, visage fixe et impassible, serrant la main d'une personne célèbre : Elvis, John Lennon, Harry Nillson, Sid Vicious, Jim Morrison, Janis Joplin, Jimi Hendrix, et bien d'autres. Chaque photo est dédicacée et datée. Sur toutes, Hubert porte exactement les mêmes vêtements et arbore la même expression, comme si elles avaient été prises les unes à la suite des autres et pas à des années d'intervalle. Hubert ne parle jamais des célébrités qui viennent au Club ni de ce qu'elles y laissent. Mais de temps à autre, une nouvelle photo fait son apparition sur le mur.

Aujourd'hui, le Club est l'hôte de jeunes groupes prometteurs qui s'y produisent tous les mercredis soirs. Si le Club leur propose un deuxième passage, un contrat d'enregistrement ne tarde pas à suivre. Le Club est devenu un porte-bonheur, un test pour les meilleurs groupes de New York. Le groupe maison, *Charnel Dreams*, se produit le week-end. Dirigé par Anton Merriweather, il a acquis une certaine notoriété l'année passée, sa chanson *Come Again* étant passée à plusieurs reprises sur des radios universitaires. Merriweather est un proche associé de Hubert et ce dernier est crédité comme manager de *Charnel Dreams* sur leur premier album.



Les pièces inférieures

Bien à l'écart du club lui-même, derrière deux portes banales, sans signes distinctifs, se trouvent les pièces inférieures, le *vrai* Club Apocalypse. Un escalier descend sur trois étages, chacun d'eux offrant trois portes simples. Ces neuf portes mènent à plus de vingt pièces, certaines étant des suites privées abritant les tractations impromptues entre clients occultistes, d'autres des choses moins avouables. Certaines pièces de ces suites ont le sol carrelé et pourvu de gouttières pour faciliter le nettoyage après quelque incident ayant entraîné des taches. Une partie (derrière la porte du milieu au deuxième sous-sol) comporte une salle de danse annexe, équipée d'un bar, qui ne sert que le week-end (pour des soirées privées) pour une cinquantaine de personnes au plus. Après sa prestation dans le Club, *Charnel Dreams* y descend pour jouer jusqu'à l'aube au profit d'une clientèle *très* choisie, issue du gratin de l'occultisme new yorkais.

L'escalier s'abîme en une lente spirale, au long de laquelle le plâtre bon marché laisse place à de la vieille pierre, plus vieille même que New York. Il descend plus bas que le troisième sous-sol, mais le passage au-delà est barré par une corde de soie que nul ne franchit sans y avoir été invité. Et là, quelque part, se tient le bureau de Robert Hubert, et peut-être celui du véritable propriétaire.

Selon certaines rumeurs, l'Affaissement Doolittle faisait partie d'un plan soigneusement agencé pour décourager quiconque de creuser à cet endroit, rendu constructible en 1941. Tout demeura à l'abandon durant une dizaine d'années avant qu'un acheteur se manifeste et y fasse construire. Peut-être y avait-il là un temple souterrain, ce qui expliquerait le réseau de salles apparemment très anciennes sous le Club, qui abrite le bureau de Hubert.

On ne sait pas si d'autres que Hubert et Merriweather ont accès aux salles situées sous le troisième sous-sol, mais il arrive que l'on voie les deux hommes sortir dans la station de métro de la 96ème rue, par une petite porte verte verrouillée donnant sur les voies, ce qui laisse à penser que les tunnels s'étendent sur près d'un kilomètre. Cette station est réputée hantée et pour cela, les drogués et les clochards l'évitent. Selon certaines rumeurs, on peut y entendre des "choses" dans les tunnels, aboyant et hurlant au cours des nuits de pleine lune. Au cours des onze dernières années, treize personnes y sont mortes dans des "accidents".

Le Club et la Destinée

Robert Hubert est membre de la Destinée, même s'il s'agit probablement d'un titre plus honorifique que réel. Le Réseau le connaît sous le nom de Belial et ses pouvoirs magiques sont réputés formidables. "Belial" est peut-être un titre plutôt qu'un nom, que d'autres ont pu porter avant l'apparition de Hubert dans les années 60. Anton Merriweather est son bras droit et fait partie des Seigneurs : il est le Seigneur du Sommeil.

La Destinée a souvent recours aux salles inférieures du Club Apocalypse, endroit sûr pour les réunions et les rituels, même si les Seigneurs s'y montrent rarement (à l'exception de Merriweather), car ils préfèrent éviter d'y amener leurs contacts criminels. La Destinée traite ses affaires occultes au Club, pas ses affaires criminelles.

Il est probable, mais pas certain, que Stephen Alzis soit le propriétaire du Club Apocalypse. Il s'est acoquiné avec la Destinée peu après la Seconde Guerre mondiale et l'emplacement du futur Club Apocalypse fut acheté par une personne inconnue en 1951. Alzis n'a jamais été vu dans les parties du Club ouvertes au public, mais il est souvent invité aux concerts nocturnes du week-end donnés par *Charnel Dreams* dans le club secret au sous-sol.

Hubert/Belial sert souvent d'intermédiaire pour Alzis. Ceux qui souhaitent obtenir une première audience avec lui le trouvent le plus souvent en remontant l'écheveau de rumeurs qui les mènent au Club, puis à Belial. Ce dernier les met alors en contact avec Stephen Alzis si l'objet de leur demande lui semble digne du temps perdu. Il s'agit le plus souvent de personnes ayant une petite affaire à conclure. Ceux auxquels Alzis s'intéressent vraiment, il les contacte lui-même directement.

Comment utiliser la Destinée

La Destiné est un groupe très flou, protégé des enquêtes officielles par plusieurs niveaux d'intermédiaires des plus puissants syndicats du crime de la Côte Est. Aucune agence de police n'a de dossier sur la Destinée, ni ne connaît son existence. Il est arrivé que des membres des forces de l'ordre lui soient confrontés, mais même eux ont supposé, à tort, que lorsque quelqu'un parlait du "Réseau", il s'agissait d'une organisation criminelle ordinaire et pas d'un groupe inconnu jusqu'alors. Ceux, peu nombreux, qui ont eu un aperçu de la vraie nature de la Destinée et de ses liens avec le milieu sont morts ou se sont tus.

Toutefois, il en va différemment des agents de Delta Green. Leurs intérêts se recouperont probablement parfois avec ceux de Stephen Alzis et de son homme de main, Belial. Alzis est au courant de l'existence de Delta Green et de son histoire, mais ne considère pas cette organisation comme une menace. Plutôt comme un outil, un marteau d'une couleur différente, pour le maître-charpentier, à utiliser selon la situation. Il est probable qu'il sollicitera les agents de Delta Green confrontés au Mythe, leur proposant des informations, des objets magiques ou des ouvrages occultes en échange d'autre chose.

Alzis devrait faire forte impression sur ces agents, leur apparaissant aux moments les plus inattendus et dans les endroits les plus bizarres, allant et venant à sa guise, fut-ce dans les couloirs du Pentagone ou sur le lieu, encore humide de sang, d'un crime découvert quelques instants auparavant. Il peut se révéler un informateur puissant, mais son ambiguïté et son égocentrisme le rendront toujours menaçant. Quand il peut obtenir quelque chose qu'il veut en envoyant les agents sur une fausse piste ou en les trahissant, il n'hésite pas à le faire, quitte à réapparaître par la suite pour traiter avec eux comme si rien ne s'était passé.

En bref, Alzis servira d'indicateur et de moteur chaque fois que le Gardien en aura l'utilité. Il faut simplement que les agents comprennent qu'il n'est pas digne de confiance et qu'il a ses propres objectifs.

Vous pouvez utiliser le Club Apocalypse comme plaque tournante pour les scénarios mettant en scène l'occultisme et l'étrange. Présentez-le très tôt, avant même que soit mentionné Alzis, Hubert ou la Destinée et faites en sorte qu'il soit clair que le Club est un point de rencontre pour ce qui sort de l'ordinaire et qu'on est susceptible d'y trouver tout ce que l'on peut désirer.

Les Seigneurs peuvent servir de point de départ pour une aventure. Les sorciers commettent souvent des crimes sur lesquels Delta Green voudra enquêter, ce qui risque de mener ses agents à Alzis, lequel peut très bien sacrifier des membres du Réseau pour accomplir ses propres objectifs et livrer la tête d'un Seigneur sur un plateau à Delta Green si cela lui permet d'atteindre quelque but secret.

Utilisez les Adeptes comme symboles des images occultes dissimulées derrière le voile de la réalité. Lorsqu'il se produit un événement bizarre, montrez un homme solitaire et furtif dans les environs se livrant à quelque occupation sans lien avec l'incident. Les Adeptes sont partout, quand on y pense, et devraient être utiles pour rendre les agents nerveux.

La Destinée peut servir à montrer aux agents qu'ils ont obtenu un succès et une notoriété certains dans le milieu occulte, au point d'être reconnus comme *joueurs*. Les perdants n'entendent jamais parler de la Destinée, après tout. Si les hommes de Delta Green apprennent son existence, ce la veut dire qu'ils sont sur la bonne voie, mais aussi que Stephen Alzis s'intéresse à eux, ce qui peut se révéler positif ou négatif.

Finalement, les agents pourraient devoir trancher entre l'utilité d'Alzis pour eux et leur désir de faire cesser l'activité de la Destinée. Amener celle-ci devant les tribunaux sera difficile et dangereux, tout comme il sera ardu de s'en débarrasser par la force. On peut endommager ou détruire des lieux comme le Club Apocalypse mais la Destinée, en tant qu'individus ou organisation, est extrêmement puissante et, franchement, il est hautement improbable que les agents puissent vraiment engager un programme d'actions à son encontre. Il sera plus facile d'atteindre Majestic-12, et ce n'est pas peu dire. Faire partie des hommes les plus puissants des États-Unis est une chose, se colleter avec l'une des sectes les plus puissante du monde en est une autre et les intrigues de cape et d'épée de Majestic-12 palissent en comparaison des terrifiants pouvoirs du Mythe. Delta Green fera probablement bien de concentrer ses efforts là où ils peuvent se révéler utiles plutôt que de s'attaquer aveuglément au Mal le plus puissant.

Personnalités de la Destinée

Dennis Detwiller et John Tynes

Anton Merriweather

La méchanceté et le talent se sont rarement aussi bien combinés qu'en Anton Merriweather, chanteur du groupe *Charnel Dreams*, récemment recruté dans les rangs des Seigneurs. En plus d'être un chanteur doué, parolier, compositeur, c'est aussi un tueur, sorcier et agent du Réseau de grand talent. Il est connu sous le nom de Seigneur du Sommeil et c'est à lui que le Réseau fait appel pour éliminer les importuns de cette réalité. Il est très bon à ce petit jeu.

Merriweather a joué de la musique d'aussi loin qu'il puisse se souvenir, mais n'a plongé dans l'occulte qu'une dizaine d'années plus tôt, à l'âge de seize ans. Il prenait des cours auprès d'un vieux guitariste, un vieil ivrogne pour dire le vrai, qui gaspillait ainsi un talent prodigieux. Les leçons se tenaient dans l'appartement du vieillard, au milieu des chats, journaux et boîtes de potages moisis. Chaque semaine, Merriweather lui amenait une bouteille d'alcool et tous deux jouaient ensuite jusqu'au moment où le vieux tombait ivre mort.

Un jour, le vieillard se saoula et se mit à marmonner et à raconter comment il avait obtenu son talent. Il parla pendant deux heures, traçant parfois d'étranges signes dans l'air avec sa main, faisant apparaître des images lumineuses de personnes qu'il avait tuées et de dieux qu'il avait adorés. Quand il eut terminé son histoire, Merriweather lui enfonça une lame de boucher dans la gorge et l'ouvrit. Le sang gicla tandis que Merriweather se ruait dans la chambre, soulevait deux lattes de plancher pour y découvrir le bol dont le vieil homme venait de lui parler. Il l'emporta dans la pièce principale et s'en servit pour recueillir le sang du mourant. Il prit alors sa guitare et se mit à en jouer comme jamais auparavant.

Arrivé à dix-huit ans, Merriweather était un musicien très demandé et, plus important, un puissant occultiste. Il avait ce jour-là, dans cette chambre, contemplé le Marcheur, Nyarlathotep, et s'était lié à son œuvre. Son talent nécessite qu'il accomplisse chaque mois un sacrifice de sang, ce qu'il faisait avec joie, presque avec insouciance.

À vingt-trois ans, Merriweather et son groupe débutant, *Charnel Dreams*, passèrent au Club Apocalypse. Le public était en transe et les musiciens semblaient ne jamais devoir s'arrêter. Après le spectacle, un homme au visage allongé qui faisait bien son âge s'approcha et se présenta : "Je suis Robert Hubert et c'est ma boîte. Vous pouvez m'appeler Belial". Cette nuit-là, Belial prit *Charnel Dreams* sous sa direction. Cette nuit-là, Merriweather rejoignit le Réseau.

Anton Merriweather
Seigneur du Sommeil, 26 ans
Race : Caucasienne

FOR	13	CON	13	TAI	14	INT	15	POU	18
DEX	16	APP	15	ÉDU	14	SAN	0	PV	13

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Lycée
Profession : Meneur du groupe *Charnel Dreams*, assassin occultiste pour le Réseau.
Compétences : Art (musique) 74%, Astronomie 23%, Baratin 22%, Chimie 28%, Conduire automobile 41%, Écouter 45%, Électronique 31%, Informatique 44%, Mythe de Cthulhu 17%, Occultisme 68%, Pharmacologie 18%.
Langues parlées : Anglais 82%
Attaques : Dague magique 52%, 1D4 points de dommages + bd
Sorts : Altération physique de Gorgoroth, Bénir la lame, Déflagration mentale, Domination, Flétrissement, Invoquer un vagabond dimensionnel, Invoquer un vampire de feu, Invulnérabilité, Poigne de Nyogtha, Terrible malédiction d'Azathoth, Tourmenter, Trou de mémoire.
Notes sur les sorts : Merriweather n'a pas appris les versions avec contrôle de ses sorts d'invocation, en lieu et place de quoi il a un accord : la créature invoquée attaque la victime que lui désigne Merriweather avant de retourner d'où elle vient. Si la victime s'enfuit ou si la créature est empêchée de quelque façon de l'atteindre, elle se retourne contre Merriweather. Belial estime qu'une connaissance limitée est une bonne chose pour la discipline.
Description : Merriweather mesure 1,70 m et pèse 80 kg, il est un peu râblé mais plutôt bel homme. Il paraît plus costaud qu'il ne l'est réellement. Ses cheveux blond foncé sont séparés par une raie en leur milieu et des boucles descendent un peu sur son front. Il porte une boucle d'oreille et en général un t-shirt et un jean.

En tant que Seigneur du Sommeil, Merriweather est l'assassin du Réseau. Il se sert de diverses magies pour son travail et n'a jamais échoué. Les chefs du syndicat du crime new yorkais le connaissent et le craignent. Ils ont vu ce qu'il était capable de faire à ses ennemis et c'est un sort qu'aucun d'entre eux ne souhaite partager.

En tant que chanteur, auteur et compositeur du groupe, Merriweather a un public de fans assidus. Le premier album des *Charnel Dreams*, *True Orders*, arriva septième dans le classement du Journal Musical des Lycées et leur simple *Come Again* a été intensivement programmé sur les radios universitaires pendant plusieurs semaines l'été dernier. Le groupe n'est pas très connu mais a déjà un public fidèle, et sa notoriété commence à gagner dans le milieu underground new yorkais.

Merriweather ne recherche pas sérieusement le succès commercial pour son groupe. Il a accordé sa loyauté à la Destinée et préfère être un favori de Nyarlathotep qu'une pop star. Il n'a pas d'autre ambition que de servir la Destinée, jouer au Club Apocalypse et tuer quelqu'un une fois par mois. La vie est *belle*.

Darryl Montgomery

À sa naissance, Darryl Montgomery ne pleurait pas. C'était un enfant très calme. Il n'a pas changé. Tout au long de ses années de collège, lycée et université, il parla aussi peu qu'il lui était possible et rares sont ceux qui le remarquèrent, ce qui lui convenait à merveille. Il souhaitait vivre sans faire de vagues. "Je veux juste m'en sortir", disait-il.

Après avoir eu son diplôme de bibliothécaire, Darryl découvrit qu'il lui était impossible de trouver un boulot dans les bibliothèques de New York. Pas d'embauche. Il ne voulait pas déménager, au motif que ce serait un tas d'embêtements (Darryl vivait encore dans la maison où il était né, bien que ses parents soient morts plusieurs années auparavant). Il prit donc le premier travail qui se présenta.

Darryl occupa toute une série d'emplois. Bien que très intelligent, il avait des problèmes de communication avec les autres. Il était du genre à faire un grand détour pour ne pas être confronté à un mendiant et cette attitude se reflétait sur son travail. Il passait la moitié de la journée à faire le travail de ses collègues rien que pour ne pas avoir à leur demander quoi que ce soit. Habituellement, cela amenait son renvoi au bout de quelques semaines.

Glissant doucement en dehors de cette société, Darryl passait de boulot en boulot. Rien ne marchait. Il ne se désespérait pas, ne se tourmentait ni ne se décourageait. Il se contentait de continuer son chemin, d'avis en petites annonces, déambulant dans les rues.

Darryl finit par trouver un emploi dans ses cordes : récupérer des cadavres dans la rivière Hudson. Il ne trouvait pas cela répugnant. C'était un boulot et, comme sa mère le lui avait répété : "Tu n'es personne si tu n'as pas de boulot". Il allait avec ses collègues, en barque, se servant de longues fourches pour attraper les cadavres et les hâler à bord. Ils ne fraternisaient pas entre collègues, chacun se mêlant de ses affaires. Cela lui convenait parfaitement.

Deux ans passés à retirer les cadavres boursouflés des eaux de la plus grande cité du monde et Darryl décrocha un autre emploi. Il conserva le précédent, le nouveau ne payant pas. Mais c'était un boulot sympa dont il était fier.

Un jour, voyez-vous, alors que le bateau avançait sur les eaux noires des docks, Darryl descendit dans la cabine où étaient entassés les corps du matin. Il se dirigeait vers la cafetière quand l'un d'eux lui prit la main, l'attira à lui et des lèvres épaisses et pâles tombèrent les mots : "Allez à l'angle de la 96ème et de la 5ème Est, la porte bleue".

Darryl se recula, retirant précautionneusement la main suintante de son bras, balaya les résidus de chair pâteuse qui s'étaient accrochés à son manteau et prit son café. Le lendemain, il arriva devant la porte bleue et demanda s'ils avaient du travail.

Il l'obtint et le Réseau eut un nouvel Adepte.

Darryl Montgomery
Adepte de la Destinée, 32 ans
Race : Afro-américaine

FOR	12	CON	14	TAI	16	INT	18	POU	12
DEX	14	APP	12	ÉDU	19	SAN	32	PV	15

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Maîtrise de Documentaliste, Université de New York
Profession : Récupérateur de cadavres municipal; Adepte de la Destinée
Compétences : Anthropologie 14%, Bibliothèque 62%, Biologie 22%, Chimie 19%, Géologie 27%, Histoire 33%, Histoire naturelle 31%, Physique 27%, Trouver Objet Caché 33%.
Langues parlées : Anglais 82%, Allemand 44%, Français 63%
Attaques : Aucune
Description : Darryl est un type gros et costaud, de 1,75 m et 105 kg, avec de courts cheveux crépus et de grosses lunettes. Il porte en général un jean et une veste des surplus de l'armée et toujours un chapeau (le plus souvent une casquette de ski en laine, mais parfois un béret quand il a eu un bon petit déjeuner).

Belial

Robert Hubert, probablement l'un des hommes les plus collet monté du monde, directeur du Club Apocalypse, "Belial" pour les intimes, est un perfectionniste s'il y en eut jamais. Toujours impeccablement habillé, gracieux et le mot juste, Belial tire fierté d'être *meilleur* que ceux qui l'entourent.

Son passé est nébuleux. Robert Hubert n'était pas son nom de baptême. Le vrai Hubert était orphelin et c'est lui qui obtint un diplôme à Bard en 1960. Belial l'a assassiné pour prendre son identité. La photo de Hubert lors de la remise des diplômes dans son bureau est un montage, le visage de Belial ayant été ajouté sur le corps de Hubert. Nul ne sait ce qu'il a fait avant le meurtre de Hubert en 1960, mais Anton Merriweather, son bras droit, a eu le privilège de visiter une pièce d'un entrepôt du Queens, pleine de boîtes et objets divers, dont un uniforme de l'Ahnenerbe SS complet enveloppé dans du plastique et plusieurs tiroirs d'objets nazis.

Belial est un mort-vivant, serviteur de Glaaki. Il se sert du sortilège Voler la Vie pour maintenir son apparence humaine et ne présente aucune caractéristique permettant de l'identifier comme mort-vivant. Même Merriweather n'est pas au courant de ce détail. C'est la raison pour laquelle ses mouvements sont toujours précis et lui toujours méticuleux. Il a peur de devenir comme les autres serviteurs de Glaaki qu'il a pu voir, avec leur chair pourrissante et leurs yeux vides. En conséquence, il est sans cesse en train de se nettoyer, de vérifier sa peau à la recherche de signes de pourriture et il a toujours peur que quelqu'un endommage l'illusion de vie qu'il maintient. Comme l'a dit Merriweather : "Je l'ai vu faire disparaître des gens pour avoir renverser du sherry sur son tapis blanc". Belial vivra éternellement, s'il fait attention.

Vain et impitoyable, Belial ne désire rien d'autre que l'adoration de ceux qui l'entourent, d'où l'idée du Club Apocalypse, une boîte de nuit si privée que sa légende et celle de Belial sont déjà établies. Appréciant la musique, Belial a entretenu une cour de musiciens. Ceux-ci passent et ne profitent de sa faveur que temporairement. Anton Merriweather est son bras droit et il l'a suffisamment impressionné pour être enrôlé dans les rangs des Seigneurs du Réseau.

Belial est lui-même un Seigneur, mais son titre est essentiellement honorifique. Il est officiellement le Seigneur de la Vie mais déteste cette expression et interdit à quiconque de le nommer ainsi en dehors des réunions formelles du Réseau. En tant que Seigneur de la Vie, Belial recrute des personnes puissantes pour les amener à servir le Réseau en leur offrant ce qu'elles désirent le plus, jeunesse, talent, peu importe. Il aime bien jouer à Satan, allant jusqu'à faire signer ses contrats avec du sang, uniquement pour des raisons esthétiques, explique-t-il.

Belial possède une collection incroyable de documents occultes ou liés au Mythe et plusieurs dizaines d'artefacts, parmi lesquels l'étrange statuette de pierre savonneuse d'un noir verdâtre, récupérée par l'inspecteur Legrasse au cours de son raid contre une secte dégénérée des bayous de Louisiane. Interrogé par Merriweather sur la signification de l'inscription gravée sur le socle de la statuette, Belial a répondu : "une ou deux choses concernant la longévité".

Robert Hubert/Belial
Serviteur de Glaaki et Seigneur de la Vie, 25 ans apparemment
Race : Caucasienne

FOR	10	CON	20	TAI	13	INT	15	POU	21
DEX	18*	APP	15	ÉDU	18	SAN	0	PV	16

* *Les Serviteurs de Glaaki sont supposés avoir une DEX maximum de 6. Belial a utilisé la magie pour dépasser cette limite.*

Éducation : Maîtrise d'Histoire, Collège de Bard (faux)

Profession : Maître de maison du Club Apocalypse, Manager des *Charnel Dreams*, Seigneur du Réseau.

Compétences : Anthropologie 42 %, Archéologie 16 %, Art (musique classique) 62 %, Art (musique pop) 74 %, Astronomie 43 %, Baratin 53 %, Biologie 33 %, Chimie 27 %, Comptabilité 34 %, Conduire automobile 47 %, Crédit 69 %, Droit 38 %, Histoire 62 %, Informatique 25 %, Marchandage 68 %, Mythe de Cthulhu 39 %, Occultisme 62 %, Persuasion 77 %, Psychologie 64 %.

Langues parlées : Anglais 95 %, Allemand 95 %, Français 72 %, Espagnol 48 %, Italien 64 %.

Attaques : M35 "Radom" Auto 44 %, 1D10 points de dommages

Sorts : Altération physique de Gorgoroth, Bénir la lame, Contacter Glaaki, Contacter Nyarlathotep, Déflagration mentale, Domination, Enchanter un livre, Envoyer des rêves, Flétrissement, Immunisation, Invoquer/Contrôler un serviteur des Dieux extérieurs, Invoquer/Contrôler un vagabond dimensionnel, Invoquer/Contrôler un vampire de feu, Invoquer/Contrôler un vampire stellaire, Invulnérabilité, Lien noir, Poigne de Nyogtha, Signe des Anciens, Signe de Voor, Sortilège de mort, Terrible malédiction d'Azathoth, Tourmenter, Trou de mémoire, Voix de Ra, Voler la vie.

Description : Ceux qui ne connaissent pas Belial pourraient le qualifier de "décharné"; ceux qui le connaissent ne s'y risqueraient pas. Il a de hautes pommettes proéminentes, un menton étroit, un visage allongé et des arcades sourcilières saillantes. Ses traits sont indiscutablement aryens, comme ses cheveux blonds ébouriffés. Il paraît, et a toujours paru, vingt-cinq ans, mais sa peau a un air un peu plastique. Les mauvaises langues parlent de chirurgie esthétique et se retrouvent le plus souvent dévorées à mort par les Goules dans les sous-sols du Club Apocalypse pour le plaisir d'une foule distinguée en délire. Belial n'a jamais rencontré mieux habillé que lui.

Stephen Alzis

On a parlé de Alzis quelques pages plus haut. Nous ne donnerons aucune de ses caractéristique. Il peut être tout ce que vous souhaitez qu'il soit, dieu ou homme, à l'exception d'une chose : vulnérable.

Lieutenant Jorge Ramirez

Élite du NYPD, le service de police de New York, le Lieutenant Ramirez a travaillé pour les stups pendant six ans sans une erreur. Il se lança alors sur la piste d'un trafiquant de drogue qui bénéficiait de l'aide du Réseau et sa vie partit à vau-l'eau. Il suivit un Seigneur jusqu'à l'un des repaires du Réseau et y fut attaqué par ce qu'il décrivit plus tard comme un "corps boursouflé, sans tête et avec des bouches à la place des mains". Bien que gravement blessé, il en réchappa. Les blessures, qui semblaient avoir été faites par un couteau à viande, ne guérirent jamais et saignent encore aujourd'hui (il les maintient couvertes de gaze).

Ramirez fut retrouvé dans une ruelle, sanguinolent et en état de choc. Il resta six semaines en catatonie et lorsqu'il en sortit et raconta ce qui lui était arrivé, le NYPD le mit en congé pour problème psychologique. L'affaire fut classée.

Il passa deux ans ainsi, essayant sans cesse de découvrir ce qui lui était arrivé. Son enquête l'amena au Club Apocalypse et au mystère de Belial, lequel le mena à un séjour de six semaines en Allemagne, sans résultat. Ayant échoué là-bas, il revint à New York et se mit à hanter le Club Apocalypse, tel un revenant, sa peau olivâtre palissant et ses vêtements perpétuellement humides de son propre sang. De temps à autre, Belial lui fait porter un verre par feinte sympathie.

Ramirez a réuni une grande quantité d'informations sur le Club, Belial, les *Charnel Dreams* et sur certaines personnes qu'il a identifiées comme des Seigneurs du Réseau. Il ne sait pas encore ce que cela veut dire mais il *veut* le découvrir.

Stephen Alzis est au courant des recherches de Ramirez et trouve cela amusant. Il ordonne parfois à ses Adeptes de l'embêter un peu (en dégonflant les pneus de sa voiture, brisant ses vitres, etc.), poursuivant ce harcèlement durant quelques jours avant de cesser. Ramirez suppose qu'il approche des réponses qu'il cherche, mais rien ne saurait être plus éloigné de la vérité.

Il est maintenant de retour au NYPD, dans un bureau pour quelques mois, mais l'envie de retourner dans les rues le démange. Durant ses heures de liberté, il espionne Belial et secoue ceux qui lui paraissent suspects. S'il ne devient pas fou avant, il pourrait en découvrir assez pour dévoiler l'existence du Réseau et ses liens avec le crime organisé.

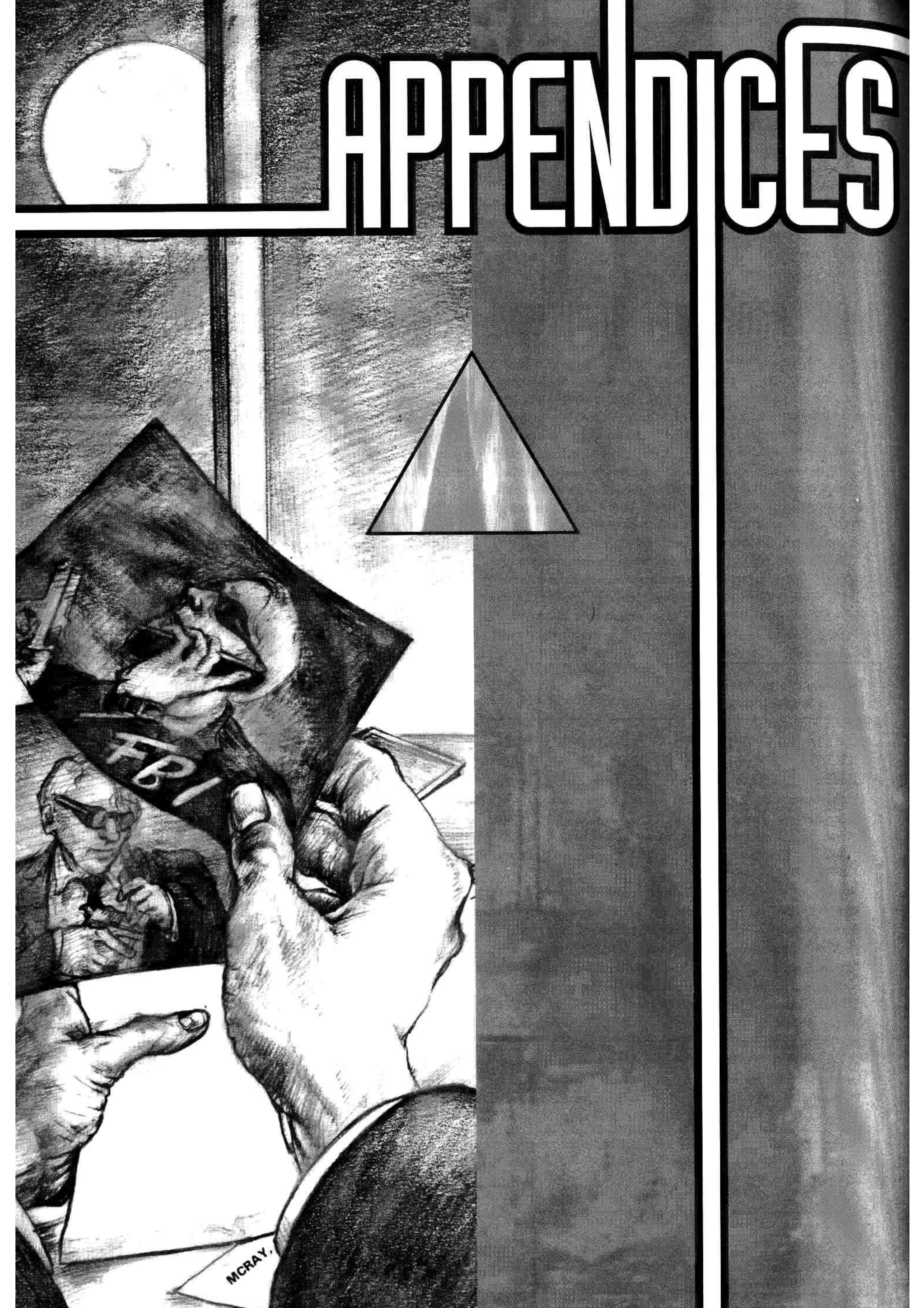
Mais pour être franc, une fois que les plaies suppurantes de son abdomen se transformeront en bouches pour se mettre à lui parler, il perdra complètement la raison.

Lieutenant Jorge Ramirez
Flic sur le fil du rasoir, 36 ans
Race : Hispanique

FOR	14	CON	13	TAI	14	INT	17	POU	15
DEX	16	APP	13	ÉDU	17	SAN	33	PV	13

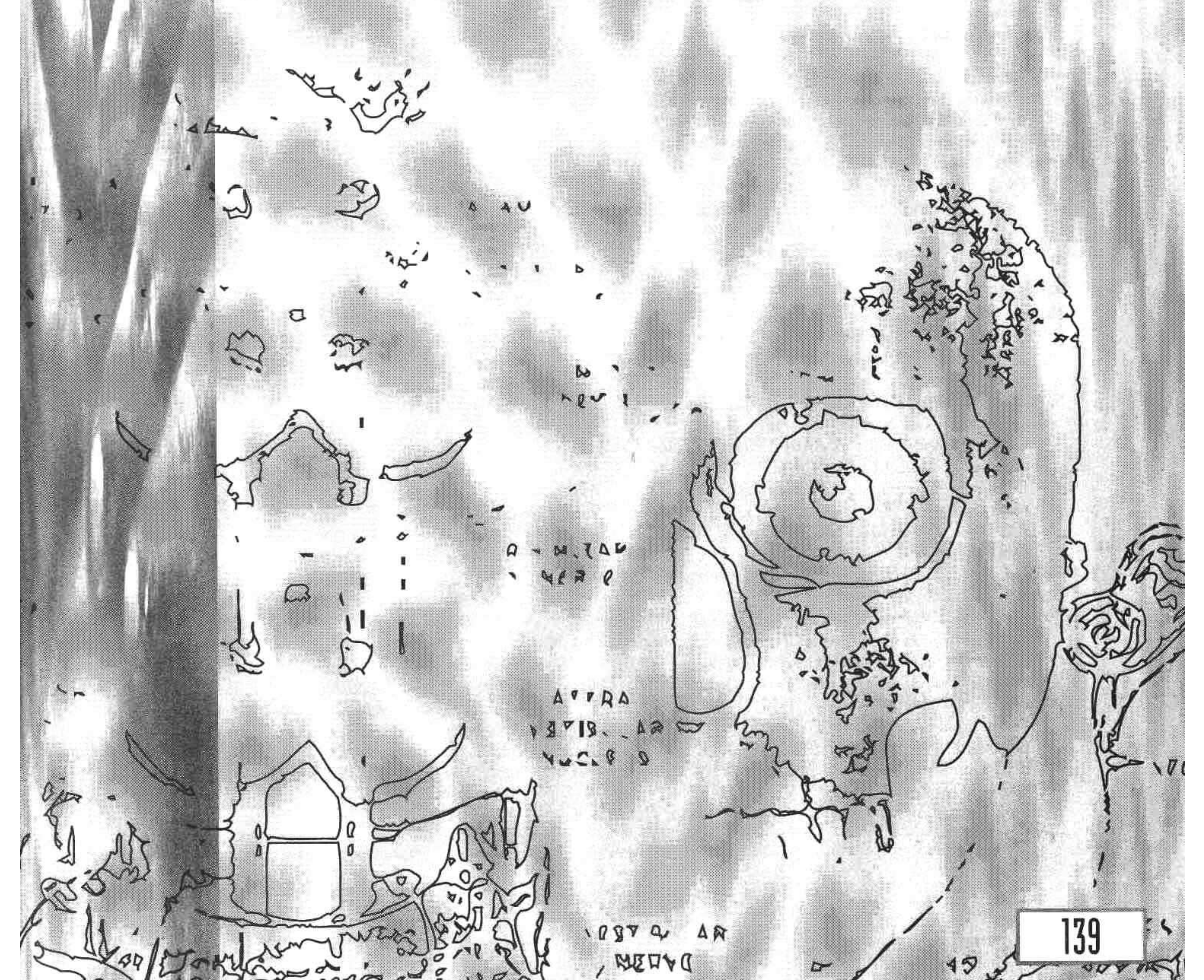
Éducation : Maîtrise de Criminologie, Université de Boston
Profession : Administrateur à la division des narcotiques du NYPD
Compétences : Art martiaux 37%, Bibliothèque 33%, Chimie 32%, Comptabilité 24%, Conduire automobile 48%, Discrétion 36%, Droit 46%, Esquive 43%, Grimper 47%, Informatique 38%, Lancer 35%, Mythe de Cthulhu 5%, Occultisme 17%, Pharmacologie 26%, Photographie 24%, Premiers soins 37%, Psychologie 48%, Sauter 31%, Se cacher 22%, Trouver Objet Caché 49%.
Langues parlées : Anglais 95%, Espagnol 37%.
Attaques :
- Beretta M92 Auto 53%, 1D10 points de dommages
- Coup de pied 46%, 1D6 points de dommages
- Coup de poing 62%, 1D3 points de dommages
- Coup de tête 14%, 1D3 points de dommages
- Fusil à pompe Mossberg modèle 590 Mariner 37%, 4D6/2D6/1D6 points de dommages
- Lutte 53%, spécial

Description : Ramirez était un homme mince, beau gosse et musclé avant sa rencontre avec la Destinée. Son teint a pris, depuis, une pâleur de mauvaise aloi, il ne dort presque pas, est toujours enrhumé et ne s'entraîne plus beaucoup. Il n'est pas en mauvaise forme, mais n'est plus que l'ombre de ce qu'il était auparavant. Avec ses 81 kg pour 1,73 m, il est à environ huit kilos au-dessus du poids qu'il souhaiterait. Il s'habille bien pour le bureau, mais a tendance à être négligé durant ses loisirs. Il est très nerveux et un petit air paranoïaque a remplacé la confiance qu'il affichait auparavant.



APPENDICES
FBI
MCRAY,

BILLY RAY SPIVEY, SI LES AGENTS POSENT LA QUESTION, DERRINGER, A TENTE DE S'ENFUIR ET ON A DU L'ABATTRE. C'EST UN MENSONGE, PARMI BEAUCOUP D'AUTRES EN CE MONDE.



Appendice A : Bibliographie

Adam Scott Glancy

Il faut reconnaître qu'il existe peu d'ouvrages sur les services fédéraux américains en français. C'est pourquoi, l'essentiel de cette bibliographie est constitué d'ouvrages en anglais (peu ont été traduits). Sauf mention contraire, les éditeurs des livres anglophones sont tous américains.

Farago, Ladislas. *Le 4ème Reich, Martin Borman et les Rescapés Nazis en Amérique du Sud*. Belfond, 1975.

Ce livre étudie la fuite de responsables et officiers nazis en Amérique du Sud et la façon dont ils y vivent.

Guérin, Alain et Varin, Jean. *Les Gens de la CIA*. Éditions Sociales, 1980.

Étude de la CIA dans son ensemble, son histoire et son organisation.

Dulles, Allen. *Les Grandes Histoires d'Espionnage*. Stock, 1968.

Un peu trop anecdotique, cet ouvrage vaut surtout pour la personnalité de son auteur qui dirigea la CIA durant plusieurs années.

Lagrange, Pierre. *La Rumeur de Roswell*. Éditions La Découverte, 1996.

Relativement bien documenté, ce livre étudie de façon peu critique les diverses hypothèses concernant le crash de Roswell, sans trop prendre parti pour ou contre son authenticité.

Baud, Jacques. *Encyclopédie du Renseignement et des Services Secrets*. Éditions Lavauzelle, 1997.

Dictionnaire encyclopédique couvrant les services des différents pays, leurs opérations et leurs modes de fonctionnement.

Faligot, Roger et Kauffer, Rémi. *Histoire Mondiale du Renseignement*. Robert Laffont, 2 tomes, 1993.

Étude du développement des services de renseignement à travers le monde.

Melton, H. Keith. *Le Parfait Espion*. Édition N° 1, 1996.

Livre documentaire très illustré et surtout destiné aux jeunes, détaillant les accessoires et méthodes des espions contemporains.

Summers, Anthony. *Le Plus Grand Salaud d'Amérique, J.E. Hoover, Patron du FBI*. Seuil, 1995.

Charlier, Jean-Michel et Demaret, Pierre. *Hoover*. Les Dossiers Noirs, Robert Laffont, 1976.

Deux études biographiques consacrées à l'homme qui a vraiment créé le FBI tel qu'il est aujourd'hui, à ses qualités et surtout à ses travers, privés ou professionnels, lesquels allaient souvent de pair.

Antonel, David, Jaubert, Alain et Kovalson, Lucien. *Les Complots de la CIA*. Stock, 1976.

Étude très documentée de quelques-unes des actions menées de façon plus ou moins propre à travers le monde par la CIA (assassinats, espionnage de citoyens américains, etc.).

X-Files Magazine. *FBI. Confidentiel*. Dossier Secret n° 2 de X-Files Magazine, Éditions de Tournon, 1996.

Survol rapide des activités occultes du FBI en relation avec la personnalité de J. Edgar Hoover, son chef. Peut être considéré comme une version allégée des ouvrages de Summers et Charlier-Demaret.

Hynek, J. Allen. *Les OVNI, Mythe ou réalité ?* J'ai Lu - L'Aventure Mystérieuse.

Une étude sur les OVNI écrite par un scientifique participant du Projet BLUE BOOK américain.

Thomas B. Allen et Norman Polmar. *Merchants of Treason*. New York : Dell Publishing, 1988

Bonne présentation des efforts des services secrets étrangers de pénétrer la communauté américaine et les services de la défense.

Bamford, James, *The Puzzle Palace*. Boston : Houghton Miffin Company, 1982

Le premier, et probablement le meilleur, ouvrage sur l'histoire et les possibilités de la NSA.

Block, Alan A. *Masters of Paradise*. New Brunswick, New Jersey : Transaction Publishers 1991.

L'histoire de l'échec du service de renseignement de l'IRS en 1974 quand il s'attaqua à une banque des Caraïbes liée à la CIA.

Blum, Howard. *Out There*. New York : Simon and Shuster, 1990.

Mi-documentaire mi-fantaisie, ce livre retrace les enquêtes du gouvernement américain sur les OVNI. Un chapitre excellent discute de la crédibilité des documents concernant MJ-12.

Clark, Jerome. *UFO Encounters and Beyond*. Lincolnwood, Illinois : Publications International Ltd., 1993.

Examen établi sur des données historiques du phénomène OVNI accordant beaucoup d'attention aux faux et aux montages dans ce domaine.

Deacon, Richard. *Spyclopedia*. New York : William Morrow and Co., 1987.

Bien documenté, sans aller trop en profondeur, sur l'histoire de l'espionnage.

Finnegan, John Patrick. *Military Intelligence, A Picture History*. Washington, D.C. : U.S. Gov. Printing Office, 1992.

Étude complète de l'histoire des services de renseignements militaires.

Friedman, Stanton et Berliner, Don. *Crash at Corona*. New York : Paragon House, 1992.

Bien que trop peu documenté, ce livre enthousiaste étudie le (ou les) supposé crash près de Roswell, au Nouveau-Mexique en 1947, et la "découverte" ultérieure des documents MJ-12.

Garret, Laurie. *The Coming Plague*. New York : Farrar, Strauss and Giroux, 1994.

Ouvrage très bien documenté et très détaillé sur l'histoire du combat contre les maladies infectieuses, couvrant le virus Ebola, le HIV et la Maladie du Légionnaire entre autres, ainsi que les efforts de l'OMS, du CDC et de l'USAMRIID pour les vaincre.

General Accounting Office. *DOD Investigative Programs*. Washington, D.C. : U.S. Gov. Printing Office, 1990.

De très bonnes informations et statistiques concernant les branches criminelles et de contre-espionnage des Armées de terre et de l'air et la Marine.

Godwin, Jocelyn. *Arktos the Polar Myth in Science, Symbolism, and Nazi Survival*. Grand Rapids, Michigan : Phanes Press, 1993.

Cet ouvrage étudie les mythes entourant les deux pôles et la façon dont les écrivains ont utilisé l'Antarctique (y compris

H.P. Lovecraft). Il étudie également les utilisations dans la fiction des activités des nazis en Antarctique qui ont servi d'inspiration pour l'*Aktion Eisschloss* de la Karotechia.

Good, Timothy. *Alien Contact*. New York : William Morrow and Co. 1993. *ET Connection : Les extraterrestres sont parmi nous.* Les Dossiers de l'Étrange, Presses de la Cité.
Bien qu'assez peu documenté, cet ouvrage étudie sans prendre de recul les mythes de la ZONE-51, Majestic-12 et du Projet AQUARIUS.

Hall, Angus. *The Crime Busters*. Treasure Press, Londres, 1976.
Histoire du FBI, de Scotland Yard et d'INTERPOL et des premiers développements de la Criminologie. Un chapitre est consacré à l'Agence Pinkerton et aux chasseurs de nazis de Simon Wiesenthal.

Hamilton, Charles. *Leaders an Personnalities of the Third Reich*. San Jose, California : James Bender Publishing, 1984.
LE guide de tous les chefs et personnalités nazis de Heinrich Himmler à Leni Riefenstahl.

Kossy, Donna. *Kooks*. Portland, Oregon : Feral House, 1994.
Un très bon survol du point de vue de l'étrangeté, décrivant des "dingues" célèbres passés et présents, y compris plusieurs tenants des théories conspirationnistes liées aux OVNI.

Kwitny, Jonathan. *The Crimes of Patriots*. New York : Simon and Shuster, 1987.
Étude de la TF-157 et de quelques-unes des opérations les plus illégales menées par d'anciens agents de la CIA au sud-est asiatique.

Levine, Michael. *Deep Cover*. New York : Dell Publishing, 1990. *Blancs comme neige : la drôle de guerre à la cocaïne*. Éditions Dagomo.
Étude critique de la DEA par l'un de ses meilleurs agents.

Marchetti, Victor et Marks, John. *The CIA and the Cult of Intelligence*. New York : Dell Publishing, 1974.
Probablement le meilleur livre jamais écrit sur la CIA. Il est important de se souvenir que l'auteur a travaillé pour le Directoire du Renseignement de la CIA et qu'il éprouve de l'hostilité envers le Directoire des Opérations qui se taillait la part du lion dans le budget annuel.

Marks, John. *The Search for the "Manchurian Candidate"*. New York : Dell Publishing, 1979.
Étude très bien documentée du financement par la CIA des recherches dans le domaine du contrôle du comportement.

Moench, Doug. *The Big Book of Conspiracies*. New York : Paradox Press, 1995.
Guide style bande dessinée de diverses conspirations et sociétés secrètes contemporaines. Superbe bibliographie.

Mullen, Francis M. *Drug Enforcement Agent*. New York : Prentice Hall Press, 1989.
Guide de l'accès à un emploi dans la DEA.

Office of Personnel Management. *Federal Career Directory*. Washington, D.C. : U.S. Gov. Printing Office, 1990.
Le guide officiel de toutes les carrières proposées dans les services fédéraux.

Office of the Federal Registrar. *The United States Government, Manual, 1992/1993*. Washington, D.C. : U.S. Gov. Printing Office, 1992.
Le guide officiel des fonctions du gouvernement américain.

Office of the President. *Budget of the United States Government, Fiscal Years 1993*. Washington, D.C. : U.S. Gov. Printing Office, 1992.
Le budget fédéral officiel.

Padfield, Peter. *Himmler, Reichsführer SS*. Londres, Papermac, 1991.
Tout ce que vous avez jamais voulu savoir sur Heinrich Himmler et sa création, les SS, avec un très bon chapitre sur l'Ahnenerbe et la fascination de Himmler pour le paganisme allemand.

Philips, David Atlee. *Careers in the Secret Operations*. Bethesda, Maryland : Stone Tail Press, 1984.
Écrit par un ancien superviseur de la CIA, ce livre détaille les possibilités d'emploi dans le monde du renseignement.

Preston, Richard. *The Hot Zone*. New York : Random House, 1994. *VIRUS*. Plon, 1995/Pocket, 1997.
Compte-rendu détaillé de l'opération d'isolement et de décontamination de l'Unité de Quarantaine des Primates de Reston par le CDC et l'USAMRIID, durant la crise due au virus Ebola du Zaïre en 1989. Cet ouvrage renferme également des récits effrayants d'émergences de certaines souches voisines du virus Ebola.

Quirk, John. *CIA Entrance Examination*. New York : Prentice Hall Press, 1988.
Manuel de préparation à l'examen d'entrée à la CIA et guide des métiers proposés par l'Agence.

Quirk, John. *FBI Entrance Examination*. New York : Prentice Hall Press, 1988.
Manuel de préparation à l'examen d'entrée au FBI et guide des métiers proposés par le Bureau.

Randle, Kevin D. *A History of UFO Crashes*. New York : Avon Books, 1995.
Tentative très bien documentée de faire le tri entre les "vrais" crash d'OVNI (tel que Roswell) et les incidents ultérieurs où furent prouvés les montages ou l'influence de phénomènes naturels. Un très bon chapitre est consacré au Projet POUSSIÈRE LUNAIRE et à l'Opération MOUCHE BLEUE de l'US Air Force.

Richelson, Jeffrey T. *The U.S. Intelligence Community*, 2ème édition. Cambridge, Massachusetts : Ballinger Publishing Company, 1989.
De l'avis de l'auteur, Adam Scott Glancy, ce livre est le meilleur disponible sur le monde du renseignement et l'art de l'espionnage au XXème siècle et c'est un guide de choix pour les Gardiens ambitieux.

Shannon, Elaine. *Desperados*. New York : Viking Publishing, 1988.
Histoire de la lutte contre la drogue dans les années 80. Un très bon chapitre est consacré à la mort de l'agent de la DEA Enrique Camarena.

Sifakis, Carl. *The Encyclopedia of American Crime*. New York : Facts on File Inc., 1982.
Très bon ouvrage : vous y trouverez tout ce que vous pourriez désirer savoir sur tous les tueurs, voleurs et gangsters de l'histoire des États-Unis.

Smith, Joseph B. *Portrait of a Cold Warrior*. New York : Ballantine Books, 1976.
Autobiographie d'un officier de la CIA ayant perdu ses illusions sur la façon dont fut gérée la Guerre Froide.

Steinberg, E.P. *Special Agent : Treasury Enforcement Agent*. New York : Prentice Hall Press, 1989.
Guide sur la façon d'entrer au service du Département du Trésor.

Tully, Andrew. *Inside the FBI*. New York : Dell Publishing, 1980
Les plus célèbres affaires sur lesquelles a œuvré le FBI.

Vankin, Jonathan. *Conspiracies, Cover-Ups and Crimes*. New York : Dell Publishing, 1992.
Cet ouvrage nous a fourni des informations sur la *Thulegesellschaft*.

Vankin, Jonathan et Whalen, John. *50 Greatest Conspiracies of All Time*. New York : Carol Publishing Group, 1995.
Survol superficiel mais distrayant de cinquante des théories conspirationnistes les plus populaires dans l'inconscient américain. Un bon point de départ par son excellente bibliographie.

Walmer, Max. *Modern Elite Forces*. New York : Prentice Hall Press, 1986.
Guide des unités militaires d'élite à travers le monde.

Appendice B : Glossaire

Adam Scott Glancy

Toute sous-culture développe un vocabulaire spécialisé qui lui est propre, qui peut désorienter et tromper les personnes extérieures, et le monde du renseignement et du maintien de l'ordre n'échappe pas à cette règle. L'argot et la terminologie officielle de ces deux mondes ont été mélangés pour donner ce glossaire. Les termes particuliers à cet ouvrage ont été soulignés. Les mots présents dans une définition en caractères **gras** ont leur propre définition ailleurs dans ce glossaire. Les termes ont été séparés par sujets pour simplifier les recherches.

Équipement

Beignet : Pistolet automatique silencieux conçu pour tirer une balle à chaque pression sur la détente et pour *ne pas* éjecter les douilles en engageant une nouvelle cartouche. En conséquence, le mécanisme doit être actionné à la main entre chaque tir, mais le seul bruit produit par cette arme est celui du percuteur retombant sur la cartouche.

Bio-Inoculateur Non-Discernable : Terme utilisé par le directeur de la CIA William Colby pour désigner un pistolet à fléchettes empoisonnées, fabriqué par l'Agence dans le but d'injecter une toxine ou un agent biologique dans le corps de la cible d'une tentative d'assassinat sans qu'elle se rende compte qu'elle a été touchée.

Bulle gonflable : Capsule d'isolation portable conçue pour le transport de patients **chauds**.

Câble : Une ligne d'écoute ou un micro espion.

Carton à chapeau : Réceptacle d'isolation cylindrique pour les tissus potentiellement contaminés, fait de carton ciré. Connu également sous le nom de Cornet de glace.

Chaussure : Faux passeport

Combinaison Racal : Combinaison d'isolation pressurisée, pourvue d'une réserve d'air fonctionnant sur batterie, servant sur le terrain dans les zones contaminées par un agent se propageant dans l'air. Appelée également "Costume Orange".

Combinaison spatiale Chemturion : Combinaison étanche pressurisée et renforcée utilisée dans les zones susceptibles d'être contaminées ayant un niveau de danger potentiel de 4. On les appelle souvent Costume Bleu en raison de leur couleur.

Croqueurs de nombres : Les ordinateurs utilisés par la NSA pour casser les codes.

Jus de blabla : Terme argot désignant un sérum de vérité.

Légende : Fausse biographie utilisée comme couverture par un espion.

Médailles en sautoir : Décorations de la CIA conservées dans un coffre-fort à Langley jusqu'à la retraite de l'officier qui les a reçues.

Punisseur : Outil utilisé par le KGB pour les assassinats. Il s'agit d'une arme à feu de gros calibre, tirant une ou deux balles, le plus souvent camouflée en appareil photo, parapluie, sacoche ou autre objet d'aspect inoffensif. Cette arme, tirant des balles dum-dum ou autres projectiles à tête creuse, est conçue pour tirer dans la nuque de la victime, la balle emportant littéralement la figure de cette dernière en ressortant, "punissant" ainsi la cible.

Savon : Surnom du sérum de vérité, le penthotal de sodium dont l'abréviation anglaise est so-pe, qui se prononce comme *soap* (savon).

Information et désinformation

Agitprop : Agitation et propagande.

Assurance-vie : Une couverture assurée en profondeur. Une nouvelle identité travaillée jusqu'à l'acte de naissance.

Audio seulement : Information si sensible qu'il n'est pas question de la coucher par écrit.

Bijoux de famille : Désigne un document de sept cents pages établi à la demande du DCI James Schesinger en 1973 et couvrant les activités illégales ou contraires à son règlement menées par la CIA et dont l'Agence a eu connaissance.

Classification : Système de classement des données sensibles dans les domaines policier, militaire ou du renseignement. Les informations confidentielles sont les moins sensibles. Le matériel Secret représente une menace pour la sécurité nationale en cas de divulgation. Les données Top Secret représenteraient une menace de la plus grande importance au cas où elles seraient découvertes.

Comint : Pour *Communication intelligence*. Désigne les informations recueillies par l'interception de communications. Équivalent à **Elint**.

Elint : Pour *Electronic Intelligence*. Désigne les informations obtenues par voie électronique (radar, sonar, détecteurs en orbite).

Graine d'oiseau : Mélange d'informations vérifiables et de désinformation envoyé par un agent **retourné** à ses supérieurs.

Humint : Pour *Human Intelligence*. Désigne les renseignements obtenus par le biais d'êtres humains, agents ou autres.

Levier biographique : Argot de la CIA pour désigner un moyen de faire chanter quelqu'un.

Mémo aveugle : Mémorandum ou ordres envoyés sans en-tête et sans numéro de dossier, susceptible d'être détruit sans problème pour en assurer la confidentialité.

Phoint : Pour *Photographic Intelligence*. Désigne les informations obtenues grâce à des photographies, par appareils photo miniaturisés ou satellite espion.

Produit : Rapport de synthèse de renseignements.
Propagande grise : Propagande dont il n'est pas possible de remonter jusqu'à la source
Propagande noire : Propagande supposée provenir d'une autre source que la vraie.
Retour de flamme : Le fait pour des informations de propagande erronées de revenir à leur source qui les tient alors pour vraies.
Sigint : Pour *Signal Intelligence*. Désigne les informations obtenues par interception de communications codées ou cryptées.

Individus

Agent d'influence : Un agent restant en poste pour infléchir la politique de son gouvernement.
Agent Provocateur (en français dans le texte) **:** Un agent qui sème le trouble et provoque de l'agitation dans la population, en général pour fournir prétexte à une intervention.
Artiste du trottoir : Terme inventé par John Le Carré, désignant un membre d'une équipe de surveillance urbaine.
Barbouze : Argot pour désigner un agent de renseignement, utilisé aussi bien péjorativement qu'affectueusement.
Bouffeurs de serpents : Terme utilisé pour désigner les Bérets Verts détachés auprès de la CIA. Dangereux à utiliser en leur présence. Équivalent à **Rouleurs de mécaniques**.
Bronsons : Terme d'argot de Delta Green pour désigner les agents de Majestic-12, en référence au film *Mr Majestic* avec Charles Bronson.
Chasseur de scalps : Officier de renseignement spécialisé dans les actions visant à convaincre des officiels étrangers de trahir leur pays.
Chef de station : Officier de la CIA à la tête des opérations dans un pays étranger.
Clients : Destinataires des rapports de renseignements, en général des hommes politiques et des élus.
Correspondant : Agent ou espion occasionnel ou indépendant.
Costard : Désigne un administratif de haut niveau qui ne va plus sur le terrain. Le plus souvent employé péjorativement.
Coupure : Intermédiaire entre un agent et son officier superviseur. Il peut y avoir plusieurs coupures entre un agent et le service pour lequel il travaille.
Décolleur-recolleur : Un expert à l'ouverture subreptice du courrier.
Démarcheur : Membre du service chargé des enquêtes biographiques et de sécurité qui font le tour des maisons pour interroger les amis, parents et voisins d'une personne sur son passé.
Dormeur : Se dit d'un agent qui reste en pays ennemi pendant des années sans se livrer à aucune activité de renseignement avant d'avoir été activé, ou "réveillé".
EBE : Entité Biologique Extraterrestre, le terme originellement utilisé par MJ-12 pour les êtres venus d'ailleurs.
Entrant : Se dit d'un agent qui contacte une agence ennemie pour proposer ses services. Très suspect.
Extérieur : Argot de la CIA pour un **Illégal**.
Feebie ou Feeb : Épithète hautement péjorative utilisée par les policiers locaux pour désigner les agents du FBI (dérivé de *Feeble*, Faible).
Garçons de ferme : Agents de la CIA entraînés à **la Ferme** aux assassinats, sabotages et autres activités liées aux **Projets Spéciaux** de la CIA.
Gestionnaire : Agent du FBI qui s'entoure d'agents et d'informateurs.
Greys : Nom donné par MJ-12 aux **Entités Biologiques Extraterrestres** avec lesquelles ils sont entrés en contact en 1978.
Gros bras : Agents de la CIA entraînés à l'usage de la force.
Grosse artillerie : Agents du FBI entraînés à l'usage de la force.
Guetteurs : Équipes de surveillance.
Illégal : Agent sans couverture officielle ou diplomatique.
Laine du Mouton : Désigne du personnel et des équipements militaires prêtés à la CIA.
MIB : Pour *Men in Black* (les Hommes en Noir), le terme d'argot de Delta Green servant à désigner les agents du détachement de sécurité DELTA de Majestic-12.
Mulet : Courrier, transporteur, souvent de drogue.
Musicien : Opérateur radio.
Reniable : Une personne dont les liens avec l'agence ou l'organisation peuvent être niés.
Rats de frontière : Les agents de la DEA et des douanes qui patrouillent le long de la frontière américano-mexicaine.
Retourné : Se dit d'un agent qui a changé de camp volontairement ou sous la contrainte.
Rouleurs de mécaniques : Terme utilisé pour désigner les Bérets Verts détachés auprès de la CIA. À ne pas utiliser en leur présence. Équivalent à **Bouffeurs de serpents**.
SAC : Pour *Special Agent in Charge*, terme d'argot des agences de police fédérales désignant l'agent spécial chargé d'un bureau. À ne pas confondre avec le *Strategic Air Command* militaire.
Taupe : Terme inventé par le romancier John Le Carré et adopté depuis par tous les services de renseignements, désignant un agent infiltré dans un service adverse.
Zombie : Désigne un agent qui est "officiellement mort" et qui a pris une nouvelle identité pour assurer une couverture ou faire en sorte que son service puisse nier tout lien entre eux.

Lieux

Appartement bien chaud : Installation d'isolation et laboratoire pour niveau de danger potentiel de degré 4.
CONGÉLATEUR (Le) : Nom donné au centre de xénobiologie de MJ-12, officiellement appelé YY-II et situé dans les bâtiments du DOE à Los Alamos. Il contient les anciennes installations de la Division P de la Marine renfermant les hybrides d'Innsmouth.
COUNTRY-CLUB (Le) : Le centre de réunions secret de Majestic-12 dans le Maryland, accessible uniquement par voie aérienne. Le Country Club abrite également les dossiers et bases de données de Majestic-12. La sécurité y est assurée à un point difficile à croire et l'usage de la force y est autorisé.
Ferme (La) : Nom donné par la CIA à son centre d'entraînement de Camp Perry, en Virginie.
Hangar 18 : Nom donné par Delta Green à la base aérienne de Wright-Patterson, berceau de la Division des Technologies Étrangères de l'Armée de l'air et abri supposé des débris du crash de Roswell.

Institut (L') : Terme d'argot désignant l'USAMRIID, l'*United States Army's Medical Research Institute for Infectious Diseases*.

Moulin : Salle utilisée par la CIA pour y interroger les étrangers demandant à rejoindre les États-Unis.

Puits (Le) : Immense centre de broyage et destruction de documents, situé au QG de la CIA. Désigne également les centres opérationnels de la CIA utilisés vingt-quatre heures sur vingt-quatre en période de crise.

Refuge : Cachette où des agents et des personnes ayant fui leur pays peuvent être logés. Dénote souvent un endroit où un agent ayant rejoint les États-Unis peut être interrogé.

Sous-marin : La morgue de la zone de niveau de danger 4 de l'USAMRIID.

Tank (Le) : Argot de la CIA désignant une pièce sûre et abritée des écoutes et de toute surveillance, que l'on peut trouver dans toutes les installations de l'Agence.

Taule (La) : L'**appartement chaud** de la zone de niveau de danger 4 de l'USAMRIID.

Zone chaude : Une zone contenant des organismes infectieux mortels.

ZONE-51 : Située sur le champ de tir d'essai de la base aérienne de Nellis, dans le Nevada, également connue sous le nom de Contrées du Rêve, du Ranch ou de Terrier de Putois, cette installation secrète était le terrain d'essai et de mise au point des avions U-2, SR-71, F-117 et B-2. C'est là que Majestic-12 travaille à l'application des technologies extraterrestres aux systèmes d'armes terrestres.

Divers

Actif : Toute personne, groupe, instrument, installation, approvisionnement ou ressource dont dispose une agence de renseignement.

Agent brûlant : Virus mortel foudroyant.

Brûler, brûlant : Terme d'argot désignant une chaîne de transmission mortelle par laquelle un agent infectieux se répand très rapidement dans la population.

Chaud : Contagieux et mortel.

Climat opérationnel : Description de la difficulté de mener une opération de renseignement à un endroit donné, due, soit au comportement des gens du cru, soit à la stricte ségrégation des habitants.

Consommable : Quelque chose ou quelqu'un susceptible d'être sacrifié si nécessaire pour le succès d'une opération.

Détaché (Être) : recevoir des ordres.

Jeu (Le) : Être "en jeu" signifie être impliqué dans un travail de renseignement sur le terrain.

Liste de BIGOTS : Petite liste de personnes ayant accès à des renseignements issus d'une source ou d'une opération particulièrement secrète.

MICE : Le code de la CIA pour résumer les quatre raisons amenant un homme à devenir un espion : Monnaie, Idéologie, Compromission, Ego.

Négociation : Les techniques de l'espionnage.

Piétinement : Interférence brouillant un signal ou une radio; "le signal a été piétiné".

Plus noir que noir : Argot de Delta Green pour désigner ce qui a rapport à l'organisation.

Reniement plausible : Être en mesure d'affirmer n'avoir pas été au courant d'une opération, ou d'être "hors du coup". Très important pour les bureaucrates et les politiciens.

Surveillance : Le monde du renseignement américain est unique au monde parce que la surveillance et le contrôle des opérations **furtives** par les élus font qu'on parle énormément de surveillance dès qu'il s'agit d'opérations de ce type.

Opérations

Action discrète : Jargon de la CIA désignant une tentative secrète d'influencer les affaires d'une nation étrangère.

Affaire morte : Une opération qui échoue sans qu'on puisse expliquer pourquoi, donnant habituellement naissance à la suspicion de fuites.

Boulot au noir : Opération sans aucune trace écrite, qu'elle soit extrêmement secrète, illégale ou hors des attributions de l'agence.

Boulot de fond de tiroir : Jargon du FBI pour désigner une opération nécessitant un vol ou une effraction illégale, soit pour mener une perquisition, soit pour poser un dispositif d'écoute.

Déclaré : Se dit lorsque aucun effort n'est déployé pour dissimuler une opération ou l'identité de ceux qui y prennent part.

Discrète : Se dit d'une opération qui peut être vue mais pas remarquée; par exemple, un agent entrant en pays ennemi en passant la douane avec de faux papiers et une fausse identité.

Mission panier : Euphémisme utilisé au FBI pour désigner les missions de surveillance, provenant d'une blague de la Seconde Guerre mondiale au sujet des horaires fluctuants de missions de ce genre qui obligeaient les agents à prendre avec eux leur panier repas. Les équipes de surveillance sont parfois appelées "les porteurs de panier".

Opéra Psychotique : Ancien terme d'argot de Delta Green désignant une opération de guerre psychologique servant de couverture à une action de l'organisation, remplacé aujourd'hui par **une nuit à l'Opéra**.

Opération Acheter-Arrêter : Opération de maintien de l'ordre prévue pour amener un trafiquant de drogue à vendre de sa marchandise et l'arrêter immédiatement.

Opération de fond de tiroir : Jargon de la CIA désignant un travail de corruption.

Projets spéciaux : Jargon de la CIA désignant la partie les opérations les plus dures telles que la guerre contre-révolutionnaire et les opérations paramilitaires.

Sale boulot : Jargon de la CIA pour les **boulots au noir** et les **actions discrètes**.

Secrète : Se dit d'une opération qui doit être invisible, telle que faire aborder un canot plein d'agents en pleine nuit.

Spécial Bureau : Enquête du FBI conduite en dehors des procédures habituelles, sans dossiers ni rapports, en général sur des affaires sensibles illégales ou politiques.

Une nuit à l'Opéra : Terme d'argot moderne de Delta Green pour désigner une opération Delta Green, qui a remplacé **Opéra Psychotique**.

Organisations

BLUE TEAM : Argot de MJ-12 désignant une équipe de récupération d'OVNI suite à son écrasement, dans le cadre de l'Opération MOUCHE BLEUE. Une Équipe Bleue est l'équipe sur le terrain qui se charge de boucler le secteur et de récupérer les débris.

Cellule : Petit groupe à l'intérieur d'une organisation plus vaste, séparé des autres pour raisons de sécurité. Les organisations terroristes sont souvent organisées de cette façon, tout comme Delta Green.

Compagnie (La) : Jargon interne à la CIA pour se désigner elle-même.

Conceptuel : Société n'existant que sur le papier et possédée par la CIA. Pour le FBI, un Conceptuel est une fausse organisation subversive montée pour drainer les membres des vraies.

Cousins : Terme d'argot des services de renseignement anglais servant à désigner la CIA, le plus souvent péjorativement.

Entité F : Nom donné au FBI par la CIA.

Entité N : Nom donné à la NSA par la CIA.

Filiale : Société possédée et gérée par une agence de renseignement pour fournir un soutien à ses opérations. Air America était une filiale de la CIA.

Firme (La) : Argot anglais pour désigner le MI-6, le service secret britannique.

Frangins : Argot de la CIA pour désigner le DIA.

Institut (L') : Argot israélien pour désigner le Mossad, l'Institut du Renseignement et des Services Spéciaux.

Méfaits et Compagnie : Terme d'argot péjoratif désignant les services anglais MI-5 et MI-6.

Palais des énigmes : La NSA en argot. On raconte souvent que NSA voudrait dire : "No Such Agency" – Aucune agence de ce genre – ou encore "Never Say Anything", Ne jamais rien dire æ.

Soupe de lettres : Référence aux nombreuses agences fédérales américaines plus connues par leur acronyme que leur nom complet (CIA, FBI, DEA, etc.).

Procédures

Action exécutoire : Euphémisme utilisé par la CIA pour désigner le renversement d'un chef d'État étranger.

Approche à froid : Tentative de recruter quelqu'un sans avoir d'indication préalable sur sa disposition à devenir un espion. Très risqué et donc très rare.

Aseptiser : Faire disparaître toute preuve de l'engagement d'une agence dans une opération. Correspond souvent à l'utilisation de voitures volées, fausses identités et équipement sans marques de fabrique.

Boulot humide : Assassinat. Dérive de l'euphémisme russe "rendre le sol humide" (de sang).

Brûlé : Être démasqué, dévoilé en tant qu'agent secret. Également euphémisme pour une victime d'un chantage.

Cautériser : Emmener un agent démasqué en sécurité ou démanteler ou éliminer un **actif** compromis.

Compartimentation : Limitation des informations accessibles à quelqu'un, non seulement en fonction de leur niveau de sécurité mais également du besoin de connaissance de l'intéressé.

Décon : Argot, dérivé de Décontamination, dans le domaine des maladies infectieuses et armes chimiques.

Démission maximale : En jargon du KGB, une exécution.

Désinfecter : Vérifier la présence en un lieu donné de micros ou dispositifs d'écoute.

Déstabilisation : Semer le chaos dans un pays en vue de remplacer son gouvernement ou de paralyser sa politique étrangère.

Exfiltration : Départ **discret** ou **secret** d'un endroit donné.

Extraction : Évacuer, fuir un endroit.

Extradition au clair de lune ou **à la mexicaine :** Extradition illégale.

Faire une passe : Passage physique d'un message entre un agent et son contact.

Faux pavillon : Recrutement d'un agent en se présentant comme membre d'une organisation pour laquelle la cible aura de la sympathie.

Fixer : En jargon de la CIA, compromettre, faire chanter, envoyer dans une mauvaise voie.

Grillé : Être démasqué, dévoilé en tant qu'agent secret.

Habiller en mouchard : Technique du FBI destinée à faire croire aux membres d'une organisation criminelle ou subversive que l'un des leurs est un mouchard, obligeant celui-ci à se rendre au Bureau et à devenir informateur ou témoin à charge pour échapper à ses complices devenus soupçonneux à son égard. Également appelé "Marquer d'une cible".

Isolement : Argot de la CIA pour une session d'entraînement à l'établissement appelé **la Ferme**.

Nettoyage à sec : Semer une filature ou une équipe de surveillance.

Neutraliser : Tuer, assassiner. Pour le FBI, cela signifie attenter à la crédibilité politique de la cible.

Nucléer : Euphémisme utilisé dans les services de lutte contre la propagation des maladies pour désigner une tentative de stériliser une **zone chaude**.

Planquer : Entrer subrepticement et fouiller le domicile de quelqu'un.

Playback : Se dit quand un agent capturé envoie de fausses informations à ses supérieurs comme s'il était toujours en activité.

Plomberie : Travail entrepris en préparation d'une opération de grande envergure, en général une mission de reconnaissance. Ces tâches sont effectuées par des "Plombiers".

Plonger : Se cacher. Sortir de sa cachette est "faire surface".

Pot de miel : Utilisation du sexe pour compromettre un agent et le faire chanter.

Recherche des ferrets : Inspection surprise du service de sécurité interne de la CIA.

Rencontre arrangée : Rendez-vous avec quelqu'un à l'endroit et à l'heure qu'il a choisis, avec le risque d'un piège possible.

Retapisser : Reconnaître quelqu'un.

Rougeole : "Mourir de la rougeole" signifie être assassiné d'une façon telle que le décès semble naturel.

Sanction : Meurtre, assassinat.

Sondé : Être soumis à l'examen d'un détecteur de mensonge.

Stérilisation : Destruction totale, sans l'ombre d'un doute, de tous les **agents brûlants** dans une **zone chaude**. Extrêmement difficile à mettre en œuvre, dans la pratique, et impossible à vérifier par la suite.

Terminer un contrat : Tuer ou assassiner.

Appendice C : Classifications de sécurité

Robert MacLaughlin

Au cours de leurs enquêtes, les agents gouvernementaux manipulent couramment des documents classifiés. Il peut s'agir de dossiers, photos, films, objets ou toute autre information que le gouvernement estime trop importante pour la sécurité nationale et la protection de la population. Une compréhension de base des procédures de classification et du système de marquage est vitale pour renforcer le sinistre réalisme du jeu.

Sources d'informations

La récupération d'informations est notée selon l'origine des renseignements recueillis. Chaque domaine spécialisé du renseignement a ses propres avantages et inconvénients.

HUMINT

(Human Intelligence = Renseignement de source humaine)

Il s'agit des techniques de base de l'espionnage et elles concernent les informations fournies directement par les agents, les informateurs étrangers ou même les militaires sur le terrain. Les renseignements HUMINT sont extrêmement précieux, mais dangereux à rassembler et sujets aux erreurs. En général, les agents rassemblent des renseignements par le biais d'un petit réseau d'informateurs plutôt que de risquer d'être capturés la main dans le sac. Si les informateurs sont arrêtés ou commencent à mourir les uns après les autres, l'agent responsable est normalement averti suffisamment tôt pour fermer boutique et quitter le pays. Les rapports HUMINT sont classiquement notés selon la crédibilité de leur source.

SIGINT

(Signals Intelligence = Renseignement obtenus à partir de signaux)

Ce domaine regroupe deux disciplines distinctes. Les informations COMINT (*Communications Intelligence*) sont obtenues grâce à des interceptions de messages radio, sur lesquelles travaillent des linguistes et des opérateurs de code Morse entre autres. Les renseignements ELINT (*Electronic Intelligence*) couvre le déchiffrement de signaux et des schémas ondulatoires de radars, ordinateurs et autres équipements émettant une signature électromagnétique unique. Ces deux disciplines combinées permettent à SIGINT de fournir des informations sur les messages secrets, les opérations militaires, les localisations de troupes et d'équipements.

IMINT

(Imagery Intelligence)

Les données obtenues à partir de photographies aériennes ou transmises par satellites tombent dans cette catégorie importante qui inclut également les informations obtenues à partir de balayages actifs par radars des mouvements de troupes adverses (ELINT regroupe les réceptions passives de signaux radars ennemis). Les analystes en imagerie sont entraînés spécialement à reconnaître les véhicules, équipements, installations de production critiques et les installations dissimulées.

CI

(Counter-Intelligence = Contre-espionnage)

Les agents CI sont simplement des chasseurs d'espions. Leur mission est de débusquer les agents ennemis et d'identifier les risques potentiels pour la sécurité. Ce sont souvent des agents en civil, qui observent pour détecter les fuites potentielles, ou des appâts qui tentent d'amener les traîtres possibles et les agents doubles à se révéler. Les tâches plus courantes comprennent les réunions concernant les procédures de sécurité et l'estimation des dégâts engendrés par les révélations non autorisées.

ARCHINT

(Archeological Intelligence)

Ce n'est vraiment pas une source normale de renseignement, mais cette discipline est parfaite pour les aventures Delta Green les plus secrètes. Imaginée par l'écrivain Will Murray dans son roman *To Clear the Earth*, l'ARCHINT inclut les connaissances en occultisme et celles concernant le Mythe de Cthulhu, obtenues au cours de recherches archéologiques et d'études de textes anciens.

L'ARCHINT ne devrait être accessible que dans le cadre de Programmes d'Accès Spécial et être soumise aux plus sévères restrictions pour éviter toute révélation non autorisée. Seuls les agents les plus sûrs auront accès à ces terribles secrets. Les renseignements ARCHINT auraient une grande valeur pour Delta Green.

Classifications de base

Il y a quatre classifications de base pour définir le niveau de sécurité et l'importance attachée par le gouvernement.

Note spéciale concernant le Département de la Justice

La classification décrite dans ce chapitre est celle utilisée pour les Informations relevant de la Sécurité Nationale, par les militaires, la CIA, la NSA, le DIS, les Département d'État et autres agences rattachées à l'exécutif américain. Les agences dépendant du Département de la Justice, telles que le FBI, la DEA ou les Marshals fédéraux, n'entrent pas dans ce système. Un agent du FBI qui compte avoir accès à des documents militaires classifiés peut s'attendre à une grosse déception.

Quelques personnes dans le Département de la Justice, comme les chefs de départements et les officiers de liaison, ont une accréditation Sécurité Nationale. La DEA et les militaires collaborent occasionnellement et le FBI et la NSA peuvent souvent être amenés à échanger des renseignements. Il est rare, cependant, que des agents du Département de la Justice aient accès aux Programmes d'Accès Spéciaux mis en place par l'armée.

Le Département de la Justice a une classification propre, si on peut dire, mais bien plus simple et servant principalement à protéger les identités de ses agents et informateurs et à éviter de compromettre les enquêtes en cours. Lorsqu'il est nécessaire de protéger des informations, il les classe G1, G2 et G3, plus ou moins équivalents à Confidentiel, Secret et Top Secret. L'accès à de tels dossiers est contrôlé par les bureaux régionaux sur la base des connaissances nécessaires.

Non Classifié

Étant donné que 99% de la paperasse gouvernementale tombe dans cette catégorie, la plupart des documents non classifiés ne portent aucune marque particulière. Cela ne veut pas dire que les informations non classifiées sont inoffensives. Si un analyste chevronné rassemble suffisamment de fragments de données apparemment sans rapport entre elles, il peut dessiner une image étonnamment précise d'activités secrètes. Les document non classifiés ne sont marqués comme tels que lorsqu'ils sont présentés mélangés à d'autres qui le sont.

Confidentiel

Cette information peut nuire à la sécurité nationale si elle est divulguée par des voies non autorisées. Il peut s'agir, par exemple, de données sur les forces militaires ou les caractéristiques des armes, de données sensibles sur l'entraînement des troupes, mais aussi d'informations générales sur les forces militaires étrangères et les organisations terroristes.

Secret

C'est la classification la plus courante. Elle protège les informations qui pourraient, en de mauvaises mains, provoquer de graves dégâts ou embarrasser les politiques, détériorer les relations diplomatiques, dévoiler des plans militaires ou des opérations de renseignement et compromettre des programmes scientifiques vitaux liés à la défense nationale.

Top Secret

La divulgation non autorisée de renseignements Top Secret pourrait provoquer de très graves dommages à la sécurité nationale. Les informations susceptibles de déclencher des hostilités armées envers les États-Unis ou un de leurs alliés, perturber les relations internationales, compromettre le système de communications chiffrées ou dévoiler des données technologiques critiques, tombent dans cette catégorie.

Classifications secondaires

Ces classifications sont souvent combinées à une série d'avertissements, d'instructions particulières restreignant l'accès aux informations plus précisément que ne le permettent les quatre niveaux de base.

On parlera de tels documents en les qualifiant de "SECRET/NOFORN/WNINTEL" ou "TOP SECRET/ORCON", le premier terme correspondant à la classification de base et le ou les suivants aux avertissements et instructions particulières attirant l'attention sur les restrictions supplémentaires de communication de ces informations.

Voici quelques expressions standard, que vous pouvez utiliser sur les aides de jeu fournies aux joueurs pour leur donner un air plus authentique.

CNWDI

(Critical Nuclear Weapons Design Information = Informations critiques concernant la conception d'armes nucléaires) Le plus souvent appliquée à des documents TOP SECRET, cette note indique la présence de données liées à la fabrication et l'utilisation d'armes nucléaires. Vu la menace croissante du terrorisme atomique et des stocks non contrôlés de produits fissibles, cet avertissement n'est pas à prendre à la légère.

COMSEC

(Communications Security = Sécurité des Communications) Cela concerne les systèmes de chiffrement des communications. Vu l'avance des États-Unis dans les domaines des techniques de cryptage des données et émissions radio, la protection des documents COMSEC est prise très au sérieux. Les livres de code, clés électroniques et matériels de cryptage tombent tous dans cette catégorie.

NOCONTRACT

(Not releasable to Contractors/consultants = Ne pas communiquer aux personnes consultantes ou contractuelles) Cet avertissement couvre, entre autres, les informations

relatives à la conception et à la fabrication des armes et équipements militaires américains, de façon à éviter que les firmes rivales travaillant pour la défense se volent des secrets entre elles.

NOFORN

(Not releasable to Foreign National = Ne pas communiquer aux ressortissants étrangers) Se dit d'un document qui ne peut être lu que par un citoyen américain possédant les accréditations requises et ayant besoin de le connaître. Les étrangers, même ressortissants d'un pays allié, ne sont pas autorisés à en prendre connaissance.

ORCON

(Divulgation et extraction contrôlées par la personne à l'origine de cette information) Pour une information extrêmement peu divulguée. Quiconque souhaite en extraire des renseignements ou la transmettre à d'autres agents doit, au préalable, en demander l'autorisation à l'agence qui est à l'origine de cette information. C'est la procédure classique "Rien que pour vos yeux". Les documents ORCON sont le plus souvent TOP SECRET mais cela s'applique aussi à des informations classées SECRET.

RD

(Restricted Data - Informations à diffusion restreinte)

Ces documents contiennent des informations liées à l'énergie atomique. Appliqué le plus souvent aux renseignements concernant la recherche et la production d'énergie plutôt qu'à la conception des armements et à leur puissance. Les informations RD sont habituellement classées SECRET ou TOP SECRET.

RELxxxx

(Autorized Release to xxxx - Divulgation autorisée à xxxx)

Ce code indique quelle(s) agence(s) étrangère(s) peu(ven)t avoir accès à un document précis. On trouvera, par exemple, des documents RELNATO (pour l'OTAN), RELCANUKAUS (Canada, Royaume-Uni et Australie) ou RELUNPROFOR (Force de Protection des Nations Unies). Certains de ces codes peuvent être particulièrement longs et difficiles à prononcer.

SCI

(Sensitive Compartmentalized Information - Information sensible compartimentée)

Les informations IMINT, SIGINT et certaines HUMINT particulièrement sensibles, sont classées SCI. On les considère comme telles du fait qu'elles démontrent l'efficacité de certaines techniques spéciales de collecte de renseignements, comme la définition des images envoyées par les satellites espions. Une puissance étrangère qui verrait des documents SCI aurait la possibilité de prévoir des protections contre les techniques utilisées. L'origine des informations est habituellement identifiée par un nom de code. L'accès à ces données et leur manipulation sont soigneusement contrôlés et elles ne circulent qu'exceptionnellement hors de bâtiments SCI sécurisés (SCIF).

WNINTEL

(Warning Notice, Intelligence Sources or Methods Involved - Avertissement, mention de méthode ou d'origine de renseignements)

Cette mention rappelle que le contenu du document dévoile une source de renseignements. Il peut s'agir de références explicites à des agents, des informateurs ou des techniques d'espionnage électronique particulières. La plus grande prudence est requise pour préserver cette source d'informations.

Special Access Programs

(Programmes d'Accès Spécial)

Il existe des Programmes d'Accès Spécial, réglementant la diffusion de données sensibles, au niveau national comme au niveau local. Ils sont tous identifiés par un nom de code et remplissent des fonctions similaires à celles des avertissements, la différence étant un contrôle plus strict. Ces documents sont conservés dans un bâtiment SCI et ne peuvent être divulgués qu'à des personnes autorisées à consulter ce programme précis. Les documents diplomatiques, les enquêtes de contre-espionnage et les écrits recelant des connaissances du Mythe du Cthulhu peuvent tous postuler à ces programmes. Le nom de code du programme ne doit pas donner d'information sur la nature de celui-ci. Le Projet LIVRE BLEU est l'un des exemples les plus célèbres de Programme Spécial.

Accréditations

Une accréditation de sécurité indique le degré de confiance du gouvernement envers un individu donné. Elle correspond à une classification des informations. On a donc des accréditations **Confidentiel, Secret** et **Top Secret**. Une enquête est menée sur le passé (BI : *Background Investigation*) de toute personne à laquelle on envisage d'accorder une accréditation et un contrôle de son agence est effectué (NAC : *National Agency Check*). Le DIS épluche les dossiers de la police et du FBI et interroge ceux qui le connaissent pour déterminer la crédibilité du candidat.

Les personnes susceptibles d'obtenir une accréditation Top Secret sont soumises à une enquête en profondeur sur leur passé (SBI : *Special Background Investigation*) bien plus fouillée que les BI et NAC standard. Un entretien sous détecteur de mensonge est courant dans le cas d'un Programmes d'Accès Spécial.

Ces enquêtes sont renouvelées tous les quinze ans (cinq ans pour les accréditations Top Secret) et si ce n'est pas le cas, l'accréditation de l'agent descend automatiquement d'un cran. Toute la paperasse, les rapports d'enquêtes et autres informations dérogatoires sont envoyés à la *Central Clearance Facility* (CCF : Service Central des Accréditations) qui prend la décision d'accorder ou de refuser l'accréditation demandée.

Accréditations d'accès

Le fait d'avoir une accréditation de sécurité ne donne pas automatiquement accès à des informations classifiées, celui-ci étant accordé aux agents en fonction des nécessités de leur travail et du besoin de savoir certaines choses. Lorsqu'une personne se voit accorder l'autorisation de consulter une catégorie précise d'informations, on dit souvent qu'elle a accès "en lecture" à celle-ci.

C'est le directeur de la sécurité de son agence (souvent appelé Officier Spécial de Sécurité ou SSO) qui définit quelles informations un agent peut connaître. Les SSO tiennent à jour les dossiers des agents actifs dans leur domaine de compétence et peuvent donner ou refuser à un agent l'accès à certains documents. Ceci évite les abus dans l'utilisation des accréditations : un agent travaillant dans les communications et doté d'une accréditation Top Secret, par exemple, ne pourra se prévaloir de celle-ci pour entrer dans un centre de recherches sur les armes nucléaires.

Documents

Les joueurs adorent avoir des indices matériels bien faits, et des documents "classifiés" réalistes ne peuvent qu'ajouter à leur plaisir. (Plusieurs aides pour les joueurs ressemblant à des documents gouvernementaux sont présentées dans le chapitre suivant.) Le système de marquage de documents peut être extrêmement détaillé et complexe, mais ses règles de base sont très simples.

Couvertures et étiquettes

Les documents classifiés sont protégés par une couverture indiquant la classification la plus élevée des papiers contenus à l'intérieur, ainsi que les avertissements et autres instructions particulières. Dans le cas d'un classeur ou d'un ouvrage relié, les deux couvertures doivent comporter ces informations. Les disquettes informatiques et équipements électroniques doivent être étiquetés. Les couvertures, étiquettes et classeurs répondent en général à un code de couleur précis :

TOP SECRET	Orange
SECRET	Rouge
CONFIDENTIEL	Bleu
NON CLASSIFIÉ	Vert

Marquage des documents

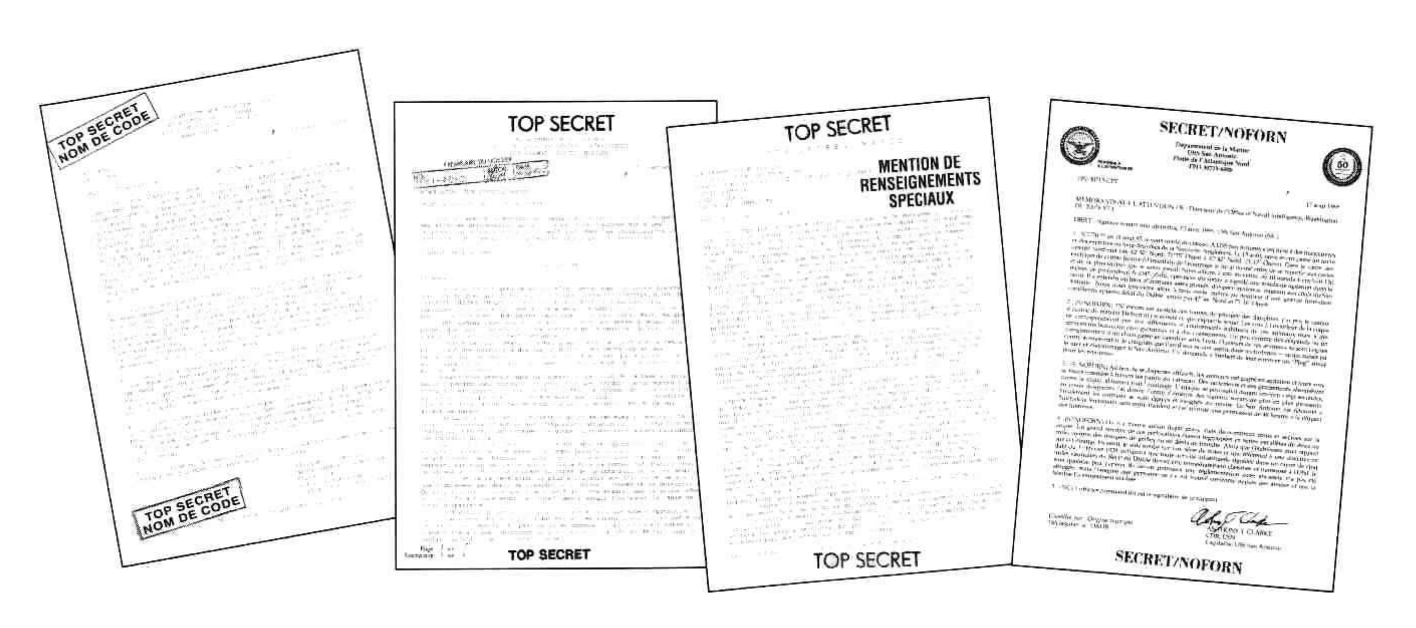
La classification d'un document est indiquée bien en évidence au sommet et au bas de chaque page. Les avertissement et noms de code sont imprimés juste au-dessous. Si une page contient uniquement des informations non classifiées, par exemple une lettre d'introduction accompagnant un dossier Secret, elle comporte quand même l'indication de classification du document en question soulignée de la mention "Régresse à Non Classifié si Séparée des Pièces Jointes Classifiées".

Les documents les mieux contrôlés comportent une mention : "Exemplaire n° ___ sur ___ exemplaires" en bas de page, le numéro de série unique étant indiqué à la place des blancs. En cas de perte d'un de ces documents, on peut contrôler la liste des personnes ayant signé un reçu en prenant possession de cet exemplaire.

On trouve en bas de pages les mentions : "Classifié par" et "Déclassifier si" qui indiquent l'une l'agence, la directive ou les documents d'origine qui ont déterminé la classification de l'ensemble (souvent : "sources multiples") et l'autre la date ou les événements qui amèneront à la perte de celle-ci (généralement : OADR - *Originating Agency's Determination Required* : selon indications de l'agence d'origine).

Marquage d'une partie d'un document

Ce système n'est pas obligatoire mais recommandé. Il consiste à marquer chaque page en fonction du plus haut degré de sécurité des informations qui y sont portées. Chaque paragraphe est précédé d'une abréviation indiquant son niveau (TS, TS/RD, S/NOFORN, NC, etc.). L'agent peut ainsi différencier ce dont il peut parler ou pas avec d'autres personnes et classifier de façon plus précise les informations extraites de ce document.



Appendice D : Manuscrits mystérieux

John Tynes et Dennis Detwiller, Adam Scott Glancy et Robert MacLaughlin

Au cours de la campagne, les investigateurs auront l'occasion de découvrir certains livres ou documents. Chacun de ces ouvrages est décrit ici, accompagné de quelques notes sur ses diverses éditions, son contenu etc. Utilisez-les à votre guise dans votre campagne. Ils sont présentés par ordre chronologique.

Ordre de l'OSS

Major Général William J. Donovan

C'est par ce court document qu'a été ordonné la création de ce qui devait devenir Delta Green. **Note :** Le texte complet de ce rapport est présenté page 154 pour mise à disposition des joueurs.

Historique des éditions

Document original : *Office of Strategic Services* (12 février 1942, un seul exemplaire)

- **Mythe de Cthulhu :** +1
- **Sortilèges :** Aucun
- **Temps nécessaire pour le lire :** 2 minutes

Description

William "Wild Bill" Donovan, chef de l'*Office of Strategic Services*, fut responsable de la création de Delta Green. Le Lieutenant Commandant Martin Cook, de la Division P de l'*Office of Naval Intelligence* (une section spécialisée dans les activités paranormales mise en place après le raid de la Marine sur Innsmouth) proposa à Donovan le transfert de la Division P à l'OSS que celui-ci accepta, prenant toutes les dispositions nécessaires. La totalité des archives et du personnel de la Division P déménagea dans les locaux de l'OSS. Delta Green venait de naître.

Le modificateur de Mythe de Cthulhu de ce document ne correspond pas à quelque épouvantable savoir tapi dans ses pages, mais plutôt à la révélation de l'implication du gouvernement dans des activités surnaturelles de façon continue depuis 1942 au moins. Ce n'est qu'un indice corroborant une vérité bien plus grande.

Tagebuch

Dr Anton Greist

Il s'agit du journal du Dr Greist lors de ses derniers jours à Los Alamos, alors qu'il examinait l'extraterrestre survivant du crash de Roswell. **Note :** Le texte complet est présenté page 155 pour mise à disposition des joueurs.

Historique des éditions

Document original : manuscrit en allemand (15-25 août 1947, un seul exemplaire)

- **Mythe de Cthulhu :** +1
- **Multiplicateur de sortilèges :** x1
- **Sortilèges :** Extension de la conscience
- **Temps nécessaire pour le lire :** 1 jour

Traduction tapée à la machine : *Central Intelligence Group* (15 septembre 1947, deux exemplaires)

- **Mythe de Cthulhu :** +1
- **Multiplicateur de sortilèges :** x1
- **Sortilèges :** Extension de la conscience
- **Temps nécessaire pour le lire :** 1 jour

Description

Le Docteur Anton Greist était un physicien allemand qui participa au développement de la bombe atomique. À la suite du crash de Roswell, il fut amené dans les installations du CIG à Los Alamos pour aider à l'examen de l'extraterrestre survivant. Celui-ci ayant fait preuve de connaissances scientifiques très étendues (en ce qui concerne la physique en particulier), on espérait que le Dr Greist pourrait lui présenter les réalisations de l'Humanité dans ce domaine ou qu'il serait au moins à même de comprendre les extraterrestres.

Le journal renferme les notes tenues par le Dr Greist au sujet de ses examens et des conditions à Los Alamos. Le 25 août, le Grey lui implanta mentalement la connaissance de la façon dont les humains pouvaient projeter leur conscience dans de plus hautes sphères. Le Dr Greist en comprit la nature et fit une tentative qui fut couronnée de succès : son esprit s'échappa vers une autre vie et son corps se désintégra. Sa disparition n'eut aucun témoin et nul ne le revit jamais.

Le journal renferme la clé de ce procédé, lequel est décrit en termes de jeu comme un sortilège. Seuls les investigateurs ayant un score au moins égal à 60% en Mathématique ou Physique pourront reconnaître ce sortilège pour ce qu'il est réellement lorsqu'ils le liront. Il se présente un peu comme ça :

9 9 2 0 .2 2 9 9 8 9 2 1 2 .3 3 4

Quiconque lit le journal sans posséder les connaissances requises n'y verra qu'une simple suite de chiffres.

Nouveau sortilège

Extension de la conscience : Ce "sortilège" ne consiste, en fait, qu'en une simple compréhension de l'existence de

dimensions supérieures et du fait que chacun peut projeter sa conscience jusqu'à elles. Son apprentissage nécessite une connaissance au moins égale à 60 % en Mathématique ou en Physique, bien qu'aucun jet ne soit nécessaire sous ces deux disciplines. Un jet de pourcentage inférieur ou égal à l'INTx1 du lecteur doit être réussi, auquel cas le "sortilège" est considéré comme appris.

Le lecteur comprendra qu'en se focalisant sur la connaissance induite par cette suite numérique (extrêmement significative pour les personnes ayant des connaissances étendues en Mathématique ou en Physique), il peut élargir le champ de sa conscience vers d'autres dimensions plus élevées. Les ramifications qui en découlent ne sont toutefois pas aussi claires : un lecteur attentif pourrait porter attention au fait que le Dr Greist a disparu juste après avoir compris tout cela.

Si quelqu'un essaye le "sortilège" après l'avoir appris, son esprit s'envole vers d'autres dimensions et son corps se désintègre sur-le-champ. En termes de jeu, le personnage est mort. Être témoin du sortilège coûte 1/1D6 points de SAN.

Rapport sur la mort du Dr Stephen Courtis

"MJ-4"
Rapport classifié relatant le décès du Dr Stephen Courtis, chercheur étudiant la soucoupe de Roswell et les étranges marques géométriques présentes à l'intérieur de celle-ci. **Note :** Le texte complet de ce rapport est présenté page 160 pour mise à disposition des joueurs.

Historique des éditions
Document original : Majestic-12 (28 janvier 1949, 4 exemplaires)
Mythe de Cthulhu : +1
Sortilèges : Aucun
Temps nécessaire pour le lire : 10 minutes

Description

Ce document est un résumé du rapport d'un membre de Majestic-12 concernant la mort du Dr Stephen Courtis, le 12 décembre 1948. Le Dr Courtis était un mathématicien affecté à l'analyse des nombreux sceaux portés sur les parois intérieures de la soucoupe extraterrestre découverte sur le site du crash de Roswell. Ces marques semblaient servir, d'une certaine façon, au contrôle du vaisseau. Les premiers examens montrèrent que le fait d'en toucher certaines activait des lumières ou d'autres mécanismes de l'appareil.

Le Dr Courtis se montra particulièrement intéressé par le mode de propulsion de l'astronef. Celui-ci restait en permanence à une cinquantaine de centimètres au-dessus du sol et conservait une gravité intérieure d'intensité semblable à celle de la Terre; lorsque le vaisseau fut accidentellement renversé, les personnes qui se trouvaient à l'intérieur demeurèrent debout sur son plancher, la tête en bas. Le phénomène ne s'interrompait à aucun moment, en dépit du fait qu'il n'y avait aucun signe d'activité ou de processus mécanique à l'intérieur du vaisseau. Le Dr Courtis soupçonnait que les extraterrestres avait de quelque façon appris à créer leur propre champ gravitationnel et en vint à penser que certaines des marques pouvaient détenir la clé de ce savoir.

Il avait raison – malheureusement. Au cours de l'étude de ces marques, il tenta de reproduire certaines d'entre elles en les gravant sur une planche de bois dans son atelier. Il finit par trouver l'ordre adéquat, ce qui revenait à lancer un sortilège appelé (dans le cadre de ces règles uniquement) Création d'un Vortex Gravitationnel. Il se débrouilla très mal, cependant, et lorsque les marques le frappèrent avec une force équivalente à 190 fois la gravité terrestre, il fut tué sur le coup.

Ce document décrit les travaux du Dr Courtis et sa mort. Il résume aussi les tests menés brièvement par le Groupe d'Études Spéciales numéro 2 de Majestic-12. Il ne parle pas de la création des sceaux (pour plus de détail sur ce sujet, voir le document suivant : *Le Dossier OVNI*).

Les investigateurs qui découvriront ce document peuvent y trouver des corrélations et le sortilège décrit dans *Le Dossier OVNI* s'ils en possèdent un exemplaire. Ce document ne précise pas ce qu'il est advenu des deux savants qui suivirent les traces de Courtis, identifiés comme étant les "Docteurs Wexler et Malbayam". Ce qui leur est arrivé est détaillé (ainsi que l'histoire du Dr Courtis) dans le *Chapitre 3 : Majestic-12*, page 71.

Le Dossier OVNI

M.K. Jessup
Il s'agit d'un examen scientifique soigné du phénomène ufologique et de la croyance en l'existence d'OVNI de tout temps. Deux éditions "ultérieures" donnent des informations supplémentaires et une connaissance du Mythe de Cthulhu, les circonstances de leur création pouvant servir de point de départ pour des scénarios.

Historique des éditions
Document original : Secaucus, New Jersey : Citadel Press 1955 (9 603 exemplaires)
Mythe de Cthulhu : +0
Sortilèges : Aucun
Temps nécessaire pour le lire : 2 jours
Édition annotée : Garland, Texas : Varo Manufacturing Company (127 exemplaires)
Mythe de Cthulhu : +1
Multiplicateur de sortilèges : x1
Sortilèges : Attirer l'attention, Contacter les Mi-Go sous leur apparence de Greys (mentionnés sous le vocable "L-Ms" et décrits comme "amicaux"), Contacter les Profonds (mentionnés sous le vocables "S-Ms" et considérés comme "inamicaux"), Création d'un Vortex Gravitationnel
Temps nécessaire pour le lire : 4 semaines
Exemplaire de Jessup : Réimpression par l'ONR/Carlos Allende, annotée à la main par l'auteur original, M.K. Jessup (un seul exemplaire)
Mythe de Cthulhu : +3
Multiplicateur de sortilèges : x1
Sortilèges : Ceux cités précédemment plus Création de Portail.
Temps nécessaire pour le lire : 6 semaines

Description

M.K. Jessup fut l'un des premiers défenseurs des théories attribuées, à tort, à Von Daniken à la fin des années 70, sur les "Anciens Astronautes" (des visiteurs extraterrestres qui auraient influencé les civilisations antiques), datant en fait des débuts du phénomène OVNI dans les années 40.

Le Dossier OVNI (1955) fut l'un des premiers livres traitant sérieusement de ce sujet. Jessup y suggérait que l'Humanité avait peut-être été contactée dans les temps anciens par des créatures d'un autre monde et qu'elle avait perdu plus dans le domaine scientifique qu'elle n'avait regagné depuis. Il se demandait si ces êtres n'avaient pas pu participer à la construction de bâtiments improbables tels que les pyramides mayas et égyptiennes, Stonehenge et les étranges tertres de terre d'Amérique du Nord.

L'un dans l'autre, son livre fut plutôt bien reçu par le public et lui procura une petite renommée laquelle, si elle en avait été le seul résultat, aurait fait de Jessup un homme bien plus heureux.

Fin 1955, un paquet étrange fut délivré à l'Amiral N. Furth du Bureau de Recherches Navales, à Washington, D.C., couvert de notes manuscrites avec des encres de couleurs différentes, dont certaines disaient "Texas Sminole 1955" [*sic*] ou "Joyeuse Pâques".

Pensant à une plaisanterie, l'amiral ouvrit le paquet et eut le choc d'y trouver un exemplaire du *Dossier OVNI*, soigneusement et méticuleusement griffonné sur chaque page. Les inscriptions, parfois de plusieurs couleurs, annotaient le texte original, laissant supposer que l'auteur des graffitis était non seulement au courant du phénomène OVNI mais aussi qu'il y était inextricablement lié. Aucune adresse de retour ne fut découverte, mais le nom de Carlos M. Allende apparaissait sur le coin supérieur droit de l'enveloppe et plusieurs fois dans les notes manuscrites.

À grands frais, 127 exemplaires du texte annoté furent imprimés à titre privé par une petite imprimerie texane pour être distribués au Département de la Marine. Ces informations furent considérées comme si précieuses que l'intégralité du texte, annotations comprises, fut retapé et imprimé avec deux encres, noire pour le texte et rouge pour les notes – tâche démesurée eu égard au faible tirage de cette édition.

L'ONR contacta l'auteur, M.K. Jessup, pour l'interroger et lui montra le texte annoté à son arrivée à Washington. Jessup fut frappé par l'intelligence qui transparaissait derrière les commentaires et déclara aux officiels de la Marine que quiconque avait écrit cela connaissait énormément de choses sur le folklore OVNI et que ces notes exprimaient également des éléments que Jessup lui-même avait eu l'intention d'inclure dans le manuscrit original du *Dossier OVNI* mais qu'il avait estimé trop "délirants" pour être acceptés ou trop peu importants dans le cadre des problèmes soulevés par son livre. La Marine remit à Jessup deux exemplaires de la version annotée du livre en lui demandant de faire un rapport dessus, en échange d'honoraires symboliques. Il devait tenter de tracer une image claire de ce que les notes suggéraient. Jessup rentra chez lui et se mit à l'ouvrage.

Les bizarreries commencèrent à ce moment-là. Jessup termina son travail et en livra un exemplaire à la Marine en 1957, dépourvu de véritables informations supplémentaires. Il garda par-devers lui un exemplaire "privé" sur lequel il continua de travailler. Il se mit alors à raconter à ses amis qu'il se sentait perpétuellement suivi et qu'il craignait pour sa vie, bien qu'il se refusât à développer sa pensée.

En 1958, il rendit visite à son ami et associé, Ivan T. Sanderson, à New York et lui remit son exemplaire "privé" de la version annotée de Allende du *Dossier OVNI*, maintenant couvert de ses notes à lui. Il le pria de cacher le manuscrit jusqu'au moment où une certaine personne (dont il indiqua le nom) viendrait demander sa publication. Jessup quitta alors New York et disparut pendant trois mois.

Selon des documents officiels, il roula d'une traite de New York à Tampa, en Floride, et se suicida peu après par empoisonnement au monoxyde de carbone avec sa vieille voiture. Son identité fut découverte deux mois et demi plus tard et on prévint sa famille. Certains affirment qu'il ne s'est pas suicidé, et d'autres disent que le corps n'était pas du tout celui de M.K. Jessup.

Note importante : Quiconque lit l'une des deux dernières versions du *Dossier OVNI* est susceptible de subir le sortilège Attirer l'attention, décrit plus loin.

Nouveaux sortilèges

Création d'un Vortex Gravitationnel : On trouve, précisément expliquée dans les griffonnages déments de Allende, les bases de la technologie gravitationnelle que les Mi-Go utilisent pour recréer un champ gravitationnel similaire à celui de la Terre sur Yuggoth, de façon à permettre l'étude des humains en environnement "naturel". Ce sortilège se présente sous la forme d'une marque dessinée sur une surface plane.

Lorsque cette marque est tracée, une force gravitationnelle s'exerce depuis la marque vers ce qui lui fait face. Si la marque est tracée sur le sol, il est ainsi possible de marcher au plafond et vice versa. Elle fonctionne en espace où la gravité n'existe pas, comme là où la gravité est supérieure à celle de la Terre, affectant une zone triangulaire de 3 mètres de côté. C'est ce "sortilège" qu'a tracé involontairement le Dr Stephen Courtis en 1949 (voir page 70), le lançant de façon imparfaite en créant une marque exerçant une force gravitationnelle énorme. Les possibilités et variantes en cas d'erreurs sont laissées à la discrétion de l'imagination sadique du Gardien.

Une dépense de 1 point de POU permanent est nécessaire pour tracer une marque. Ses effets sont permanents jusqu'à ce qu'elle soit détruite d'une manière physique quelconque.

Contacter les "L-Ms" (Mi-Go sous l'apparence des Greys) : Ce sortilège est décrit lui aussi dans les notes de Carlos Allende. Les êtres appelés "Greys" ou "L-Ms" sont en réalité des Mi-Go déguisés. Les notes en parlent comme de créatures "amicales" et "bienveillantes". Les Mi-Go se sont simplement servis du mystérieux Allende pour leurs propres buts et l'ont récompensé comme vous récompenseriez un animal familier.

Invoquer les "Greys" réclame plusieurs heures de concentration en un endroit désert et coûte 6 points de Magie. Les Mi-Go apparaissent toujours déguisés. Ils ne viendront pas dans un piège. En fait, ils n'apparaissent que s'ils pensent (à la discrétion du Gardien) qu'ils ont une bonne raison pour le faire.

Contacter les "S-Ms" (Profonds) : Ce sortilège, enseigné à Allende en récompense par les "L-Ms", invoque des Profonds, lesquels sont mentionnés comme étant "inamicaux" et désirant "dominer l'Humanité". En réalité, les Profonds ont simplement attaqué Allende lorsqu'ils se sont rendu compte qu'il ne savait rien ou presque à leur sujet. Il ne dut son salut qu'à son peu de connaissance du Mythe, aux appareils offerts par les Mi-Go et à ses sortilèges.

Invoquer les "S-Ms" nécessite de jeter dans l'eau des pierres portant des inscriptions particulières aux abords d'une cité de Profonds connue et de dépenser 3 points de Magie.

Attirer l'attention : Ce "sortilège", décrit dans les notes de Allende sous la forme d'une formule apparemment simple mais finalement très complexe, suggère quelque chose de trop énorme pour qu'il soit possible de l'isoler – mais seules les personnes ayant de bonnes connaissances en mathématiques pourront s'en rendre compte. Quiconque lit l'édition annotée par Allende du *Dossier OVNI* peut voir la formule, mais pour en être affecté, il faut posséder la compétence Mathématique.

Chaque fois qu'un investigateur dans cette situation lit la formule, un jet de INTx1 (le multiplicateur de sort du texte) doit être fait. Si le jet est réussi (le "sortilège" étant par conséquent appris), il perd 1D6 points de SAN et 1 point de POU – et se réveille 1D6+1 jours plus tard, entouré de papiers couverts de graffitis de sa propre écriture : notes mathématiques et délires sur la nature de l'existence. Le temps écoulé est simplement, horriblement, vide. Chaque fois qu'il sera confronté à ses notes (ou à la formule dans les écrits de Allende), l'investigateur perdra 1D8 points de SAN et 1D6 points de POU en cas d'échec d'un jet de INTx1. Si l'investigateur devient fou, temporairement ou non, ou s'il voit son POU descendre à 2 ou moins, il se retrouve sous l'influence définitive des Mi-Go et de très nombreuses options s'offrent à lui : donneur de cerveau, personne disparue, faux informateur comme le mystérieux Allende ou toute autre idée qui pourrait venir au Gardien. C'est probablement ce qu'il est advenu de Jessup et Allende.

Attirer l'attention n'est pas un sortilège en tant que tel. En termes de jeu, ce serait plutôt un piège fonctionnant sur les mêmes principes que les sorts. Le Gardien peut, à son gré, atténuer ou augmenter ses effets. En fait, il s'agit d'un ressort dramatique destiné à illustrer la lente spirale de démence dans laquelle s'abîment ceux qui étudient la science des Mi-Go.

Les documents SEAGATE

Commandant Anthony Clarke et Vice-amiral Harley Patton, U.S. Navy

Ces documents regroupent un court rapport et sa réponse, concernant d'étranges activités animales sous-marines signalées par l'équipage du sous-marin atomique *USS San Antonio* au large des côtes d'Innsmouth, dans le Massachusetts. **Note :** Le texte complet de ce rapport est présenté page 162 pour mise à disposition des joueurs.

Historique des éditions

Document original : Département de la Marine (17/18 août 1995, 2 exemplaires)

Mythe de Cthulhu : +1

Sortilèges : Aucun

Temps nécessaire pour le lire : 10 minutes

Description

Le 15 août 1995, l'équipage du sous-marin nucléaire *USS San Antonio* exécutait des manœuvres et des exercices au large des côtes du Massachusetts. Un groupe d'animaux inconnus fut repéré par cent cinquante mètres de fond et le capitaine tenta de les disperser en usant du sonar, pour éviter qu'ils soient attirés par les turbines du navire et qu'ils les endommagent. Loin de s'éloigner, les animaux se mirent à cogner et à racler la coque du sous-marin et l'équipage les entendit coasser et hurler à l'extérieur. Le Capitaine Clarke donna l'ordre d'émettre des signaux sonars plus puissants et les animaux s'éloignèrent.

Alors qu'il rédigeait son rapport, Clarke tomba sur une directive navale datant de l'époque du raid sur Innsmouth et demandant que toute activité sortant de l'ordinaire aux environs d'Innsmouth et du Récif du Diable soit classifiée et signalée à l'*Office of Naval Intelligence*. La première page des Documents SEAGATE est le rapport qu'il envoya à l'ONI.

La seconde page de ce document est la réponse du Vice-amiral Harley Patton, directeur de l'ONI, au Capitaine Clarke, l'informant que lui et son équipage ont rencontré un groupe de plongeurs *Navy SEAL* qui essayaient un scooter sous-marin expérimental, lequel s'était retrouvé bloqué un moment contre son navire. Patton ordonnait également à Clarke de transmettre sans délai tous les enregistrements, films et autres documents liés à cet incident à l'ONI, ajoutant un certain nombre de demandes expresses et assez rudes.

Comme on peut s'en douter, le *San Antonio* avait croisé la route d'un groupe de Profonds. Le scooter sous-marin expérimental (objet supposé du Projet SEAGATE) n'est que l'excuse donnée à Clarke et à son équipage pour dissimuler la vérité. Il reviendra au Gardien de décider si Patton est un membre, un sympathisant de Delta Green ou s'il avait d'autres motivations.



DELTA GREEN/RIEN QUE POUR VOS YEUX
DÉPARTEMENT DE LA GUERRE
OFFICE OF STRATEGIC SERVICES
Washington, D.C.

12 février 1942

À : XOSS
DE : COSS

OBJET : Transfert de la Division P de l'ONI à ce Service

1. Je viens d'avoir un déjeuner fort intéressant avec le Lieutenant Commandant Martin Cook de la Division chargée des Phénomènes Psychiques, Parapsychiques et Paranormaux de l'Office of Naval Intelligence (Division P). Il a très bien présenté ses arguments en faveur du rattachement de son équipe à ce Bureau et je suis d'accord avec lui. En rencontrant le Secrétaire Knox demain, je le convaincrai de nous transférer la Division P. Je ne pense pas qu'il émettra des objections. Il y a des années qu'il essaie de faire sortir la Division P du budget de la Marine. Dès qu'elle nous sera rattachée, je veux que vous vous rendiez à l'ONI et récupériez jusqu'au moindre bout de papier mentionnant la Division P pour nous le ramener. Je veux tout, jusqu'à leurs fournitures de bureau. D'ici une semaine très exactement, je veux que la Division P ne soit plus qu'un souvenir lointain. Vous comprendrez le pourquoi de ces mesures après l'exposé que vous fera Cook demain matin.

2. Cook et son équipe formeront le cœur d'une Unité Extraordinaire de Renseignement rattachée à ce Bureau. Je ne veux pas discuter de ses attributions ici mais, officiellement, il s'agira d'exploiter l'occultisme, les superstitions et la religion pour y trouver des éléments susceptibles de servir aux opérations de guerre psychologique et de propagande. Les renseignements que m'a présentés Cook montrent que les nazis explorent cette voie depuis 39, aussi avons-nous du retard à rattraper. Je prendrai les fonds sur la caisse noire. Moins il y aura de paperasse à ce sujet, mieux ce sera.

3. Les cibles opérationnelles privilégiées seront les puissances de l'Axe, mais les contrées neutres ou alliées pourront être concernées également. Les Soviets s'en inquiètent particulièrement, mais les choses dont s'occupent les hommes de Cook depuis 28 sont trop dangereuses pour faire confiance même à nos alliés. Encore une fois, vous comprendrez pourquoi après l'exposé que Cook fera demain.

4. Toute s les informations concernant cette unité seront soumises à un Programme d'Accès Spécial. Seuls Cook, les membres de son équipe et nous deux seront autorisés à en prendre connaissance. Quiconque ne travaille pas directement avec Cook ne pourra y avoir accès. Point Final. Le nom de code de l'accréditation requise pour cet accès sera DELTA GREEN.

5. Le premier document que vous devrez classifier comme étant DELTA GREEN/RIEN QUE POUR VOS YEUX sera cette lettre.

WILLIAM J. DONOVAN
Major Général, Armée des États-Unis
Officier Supérieur
Office of Strategic Services



DELTA GREEN/RIEN QUE POUR VOS YEUX

DÉPARTEMENT DE LA DÉFENSE
UNITÉ DU QUARTIER GÉNÉRAL OPÉRATIONNEL
LOS ALAMOS, NOUVEAU-MEXIQUE

EXEMPLAIRE DU DOSSIER
NO. 150947013 AUTOR. [illegible] DATE 15 SEP 47

15 septembre 1947

MÉMORANDUM POUR ENREGISTREMENT

OBJET : Journal du Dr Anton Greist

Copie tapée à la machine du journal du Dr Anton Greist, récupéré dans ses affaires personnelles après sa disparition supposée due à une intervention extraterrestre le 25 août 1947 dans les installations ALPHA du centre de Los Alamos. Voir la feuille jointe pour le profil CIG.

Traduit de l'allemand.

Journal 1947

15 août

La sécurité est assurée et ils m'ont amené dans une pièce blanche avec une poignée sur un mur et un écriteau portant l'inscription AUCUN APPAREIL PHOTOGRAPHIQUE AU-DELÀ DE CETTE LIMITE. Ils parlent très rapidement, en anglais, comme si cela devait m'embrouiller. Je les vois pour ce qu'ils sont, des gamins impétueux et inconscients. Mais, malgré tout, des gamins impétueux et inconscients avec une bombe atomique dans la poche, que leur a donnée un homme encore plus inconscient qu'eux, du simple fait qu'il leur fait confiance.

Aveuglé par son idéal, il s'est avancé dans la lumière et a remis le plus grand des pouvoirs à des gamins portant des pantalons et des barrettes sur les épaules, et le plus horrible c'est que d'autres l'ont suivi sans se poser de questions pour livrer le moyen du carboniser un millier de personnes.

Robert nous amenait dans sa chambre au pavillon de la base et nous parlait pendant des heures et je peux dire que lorsqu'il nous montrait son travail, cela paraissait tout à fait irréel, le concept de la détonation au niveau atomique était si inconcevable que lorsqu'elle s'est produite (si elle a eu lieu) aucun d'entre nous n'avait la moindre idée de ce qui allait se passer.

Certains avaient émis l'hypothèse qu'un séisme massif réduirait la Terre en morceaux, d'autres que l'explosion déclencherait une réaction en chaîne qui finirait par consumer le globe terrestre pour donner naissance à une nouvelle étoile.

Des dizaines de théories circulaient dans le laboratoire, objets de racontars, permettant de passer le temps jusqu'à la pause. Et malgré tout, malgré toutes ces théories, toutes hypothétiquement aussi valides et ne reposant sur rien que celle qui se révéla être la bonne, nul d'entre nous ne stoppa ou n'hésita un instant au cours de la construction de cet engin, et c'est bien là la révélation la plus effrayante que j'ai eu de ma vie : que simplement par désir de résoudre un problème, l'Humanité se détruirait. Qu'elle risquerait tout par simple soif de connaissance. Que la raison même qui nous ferait nous sentir si intelligents serait finalement la cause de notre disparition.

Il m'arrive de penser qu'il aurait mieux valu que Robert Oppenheimer ait disparu avec des milliers d'autres, si les Russes l'avaient récupéré ou les SS ou peu importe. Et parfois je me demande ce qui se serait passé si l'engin n'avait pas fonctionné ou avait éclaté trop tôt et détruit tout le centre? Qu'est-ce qui se serait passé?

Je contemple la toile des accomplissements humains dans l'espoir d'y trouver la justice et n'y remarque que des absolus qui défient toute classification. Chaque siècle voit certains noms ressortir, de personnes qui se sont creusé une place dans l'histoire. En ce qui concerne le nôtre, la réponse est évidente à mes yeux. Adolph Hitler s'est forgé une place de choix sur les cadavres de millions de gens. Et Robert J. Oppenheimer a créé un engin capable de faciliter une telle ascension comme jamais auparavant.

Mais je ne dois pas penser ainsi, et je m'y essaie du mieux que je peux. Je suis amer, trop vieux pour mon âge, et souvent je pense à la vie froide et solitaire qui m'attend comme à une sorte de purgatoire que je suis condamné à traverser, une pièce dans laquelle je n'aurais que des répliques déjà écrites et de faux sentiments sans jamais l'ombre d'une véritable pensée ou d'une action authentique. Tout ce qui a compté pour moi, ceux que j'aimais, sont morts et la magie de la science a décliné pour n'être plus qu'une activité machinale aussi dépourvue de sens que la respiration. Et pourtant, je ressens encore les tourments du passé qui m'enveloppent mais je ne mourrai pas. Stephania et Mère ont péri à Treblinka pour que je puisse survivre et je ferai de mon mieux pour aider les autres et perfectionner l'œuvre de Dieu.

Je n'aime pas ce pays, si propre et rangé, où chacun conduit une voiture neuve et possède son propre récepteur radiophonique et où même les clochards sont bien habillés. Je le déteste en raison de son aspect parfait, éloigné des carnages qui se sont produits outre-Atlantique, de ses déserts, de ses vallées et de ses forêts tous intactes et purs qui n'ont jamais connu ni la guerre ni l'horreur véritable.

Dans mon pays, il n'y a pas de désert à l'exception de ceux que les hommes se sont créés eux-mêmes.

Et ils l'ont fait. Ils ont rasé ma maison et ma ville, tous mes souvenirs de foyer, de vie et de joie, et ce avec les armes de guerre amenées par-delà les mers de cette contrée si propre et mortelle, tirées par des canons américains avec le savoir-faire américain. Les Américains sont des destructeurs et des créateurs. De superbes monstres si bouffis de nourriture et de loisirs que la guerre, la mort et la souffrance qui ne datent pourtant que de deux ans à peine, ne sont plus pour eux qu'un mauvais rêve.

J'ai quitté l'Europe avant le pire et la situation n'était pas si mauvaise à cette époque. J'étais au milieu de mes semblables, des collègues savants. J'ai noyé mon chagrin dans les problèmes qui se posaient à nous, dans l'espoir d'y trouver la vérité universelle qui donnerait un sens à cette existence. Mais maintenant je suis tout seul, nous sommes tout seuls, nous avons cédé au Mal. Nous avons mis à contribution la moindre parcelle de nous-mêmes pour semer la destruction. Chaque réponse que nous apportions à nos questions n'était qu'une poignée de terre supplémentaire sur le cercueil de ce monde et nous avons cédé sans même combattre.

Nous avons cédé volontairement.

Nous avons cédé et le monde va maintenant payer par notre faute.

16 août

Encore une fois, ils m'ont présenté un problème intéressant. Je regarde assis dans ma chambre le film projeté sur le mur. Le disque gris ébréché, les corps délicats exposés et délavés par le soleil, les immenses yeux inhumains, impénétrables jusque dans la mort. Ces créatures sont comme des anges ou des enfants, pâles et belles. Même la mort n'a pu leur ôter ce sublime éclat, que l'homme utiliserait s'il le possédait et prendrait dans le cas contraire.

Sur une planète couverte à soixante-dix pour cent d'eau, ils ont trouvé le moyen de s'écraser dans un désert, pas très loin de TRINITY, à un endroit encore noir, carbonisé. Je ne suis là qu'en observateur, cependant, et ce n'est pas à moi d'émettre des hypothèses. Depuis le briefing, il m'est douloureusement évident que je ne suis ici que parce que personne d'autre n'est capable de résoudre ce problème. Je vois certaines choses, des bouts d'informations isolés, et en tire mes conclusions, je fais mon rapport et je rentre chez moi. Mais je ne suis pas sûr de ce qui va advenir et je me demande si je reverrai ma maison. Un tel événement est susceptible de changer le destin de cette planète.

L'armée est entrée en contact avec les corps des créatures récupérées, les morts, grâce à un langage trop connu de l'homme, celui des lames et des pinces et des autopsies. Le langage brutal de la dissection.

Je suis là pour m'occuper du dernier occupant. Il a été découvert errant dans les environs du disque, capturé sans lutte et transporté ici, j'en suis certain, dans le plus grand secret. L'image répétitive des agences qui défient d'autres agences dans cet ordre supposé se répète. Au moment où j'écris ces lignes, l'armée et le Central Intelligence Group sont aux prises pour en rester seuls détenteurs. Autrefois, c'était pour la Bombe A, aujourd'hui pour l'étranger et son appareil. Pas grand changement à cet égard.

L'enjeu était le destin du monde, et nous avons échoué.

Aujourd'hui, l'enjeu est le destin de la vie.

Je voudrais pouvoir dire que j'ai un peu plus de foi en l'Humanité.

Ou en moi.

18 août

J'ai observé longuement la créature et elle est vraiment magnifique. Angélique, féerique. Elle reste assise dans une pièce grise, confortable, dans le bloc de sécurité, fixant la porte. Elle ne bouge pas beaucoup, elle ne parle pas, elle n'a ni mangé ni absorbé quoi que ce soit depuis deux semaines. Les médecins militaires affirment qu'elle est photosynthétique et que les lampes placées dans la salle, d'une étrange teinte jaunâtre, semblent provoquer un regain d'activité chez elle quand elles sont allumées.

Elle a examiné plusieurs objets mis à sa disposition, son attention de moins en moins attirée.

Alors que j'écris ceci, la créature est en train de soulever faiblement une balle de base-ball de ses doigts délicats et grêles. Le reflet de la balle flotte dans les sombres abîmes de ses yeux pendant quelques instants. Relâchée, la balle tombe au sol avec un bruit sourd et roule jusqu'à la porte. La créature ferme les yeux. Les paupières se déploient du haut et du bas pour se rejoindre au milieu et recouvrir l'œil d'un blanc sans faille.

Les premiers contacts prolongés avec des humains commenceront demain.

Espérons qu'elle nous considérera avec un peu plus d'attention qu'elle ne le ferait d'objets animés.

19 août

Après quatorze heures, toutes les tentatives d'entrer en contact ont échoué, à l'exception d'une seule. Un psychologue (ils refusent de me dire son nom mais son visage me dit quelque chose), le meilleur paraît-il, a été amené à la base. Je crains qu'on ne le revoie jamais. Vivant ou mort.

La seule réaction obtenue, en réponse à la série d'examens pratiqués, a été une fixation apparente de la créature sur une boîte surprise d'un des médecins. Une simple boîte rouge qui se décompose en pièces d'un puzzle, servant d'outil de diagnostic dans l'estimation de l'intelligence des enfants.

Alors que les médecins essayaient par tous les moyens, sons, images, écriture etc. d'entrer en communication avec la créature, celle-ci a pris la boîte et l'a longuement observée. Elle ne l'a pas démontée, juste regardée. Lorsque les médecins quittèrent finalement la pièce, la créature regardait encore la boîte.

Elle n'a pas cessé pendant les douze dernières heures.

23 août

Encore deux chercheurs de moins. Ils sont partis en camionnette durant la nuit. Vers le sud. Dans le désert. Le désert est vide, sans personne. Personne pour entendre les coups de feu. Je vois maintenant à quel point ma situation est terrible.

Je crois qu'ils fouillent mes affaires quand je ne suis pas là. Je suppose que ça n'a pas beaucoup d'importance au bout du compte.

L'homme à qui je faisais mes rapports a été remplacé. On trouve maintenant un homme armé montant la garde dans tous les coins. La créature a été transportée dans un bloc de sécurité plus profond dans la base. Les rumeurs circulent de plus belle dans le camp. De nouvelles têtes apparaissent tous les jours, tandis que d'autres disparaissent parmi les anciennes. Suis-je le prochain sur la liste?

J'ai subi aujourd'hui un long interrogatoire de la part d'un nommé Jones, enfin c'est comme ça qu'il s'est présenté. Il est du CIG, aucun doute là-dessus. Ses phrases étaient truffées de questions pièges. Chaque réponse amenait deux autres questions. J'ai fini réduit à l'état de monstre hurlant.

Lorsque j'eus terminé ma tirade, il a hoché la tête, comme si c'était ce qu'il attendait, et il est sorti. Je n'arrive pas à dormir. Je crains que ces hommes viennent pour moi et m'emmènent dans le désert. Est-ce que j'entendrai la détonation?

Un homme d'aspect quelconque portant des lunettes a laissé un nouveau dossier.

Je dois travailler dur, mais pas trop. Je ne dois répondre qu'aux questions qui en amèneront d'autres, car s'il n'y avait plus de réponses à trouver, je deviendrais inutile. Mais, par-dessus, tout je dois rester calme. Je le dois.

Les trois premières feuilles sont des photographies de la créature.

Elle a bougé.

23 août (addendum)

La créature a déposé les pièces du puzzle selon un schéma précis sur le sol. Seize morceaux distincts. NEUF triangles isocèles DISTINCTS. Il devrait y en avoir huit. HUIT! C'est évident. Mais peu importe comment on regarde l'assemblage, on en voit neuf. La créature est assise au milieu d'eux, yeux fermés, immobile depuis cette séance de mouvement.

Tout dans cette histoire me blesse. Prendre les propriétés de base d'une si simple pensée abstraite, les distordre et les étirer comme du caramel. Les modifier et les déformer jusqu'à engendrer une incompréhension absolument terrible. Souffler la faible lueur de tout ce que nous avons toujours tenu pour établi et nous replonger dans les ténèbres, simplement avec un jouet d'enfant. Est-ce que ce n'est pas le Mal?

Et pourtant, je dois admettre que lorsque j'ai posé les yeux pour la première fois sur la photo, j'ai vu neuf pièces et n'ai pas cillé. J'en ai vu neuf et je pense avoir eu alors une compréhension intrinsèque de quelque chose de plus. C'était un peu comme cette sensation d'allégresse qui vous envahit lorsque vous résolvez un problème. J'avais oublié à quel point ce peut être merveilleux. Je l'ai ressentie et j'ai senti que, bien que ce soit de l'allégresse, c'était comme de plonger dans sa mort et, bien que scintillant merveilleusement, cela ne renfermait que de sombres secrets. J'ai glané la vérité dans ces yeux fermés et son immense gloire, dont nous n'avions jamais contemplé qu'un grain ou deux et encore sans le savoir, et c'était comme un soleil dévoilé à celui qui n'a pas d'yeux, à un aveugle qui jusqu'à ce qu'il en soit sorti ne sait pas qu'il était dans une caverne. Je la vois et elle brûle mon esprit de sa lumière, stérilisant les défuntes suppositions et les faibles pensées qui l'ont précédée.

Je contemple la vérité et elle me fait peur.

24 août

Ai bloqué l'équipe scientifique avec de nouvelles formules mathématiques de ma création. Leur ai promis des découvertes encore plus sensationnelles. Ma solution à l'équation de la créature traîne à venir et je suis sûr qu'à ses yeux, mon esprit ne serait pas supérieur à celui de la plus basse intellectuellement parlant des bactéries. Mais je sens que la créature ne poserait pas la question si elle ne pensait pas que je puisse y répondre correctement.

À partir des trois modèles que j'ai tracés, j'ai pu prouver l'existence de SEPT dimensions et, par hypothèse, qu'il en existe quasiment une infinité d'autres.

9 9 2 0 .2 2 9 9 8 9 2 1 2 .3 3 4

Aujourd'hui, mon esprit a saisi les subtiles complexités de la réalité telle que nos organes limités nous la laissent percevoir. Le futur se déroule jusqu'à rejoindre le passé et se replie sur lui-même, se ramassant pour donner naissance aux endroits où nous sommes, avons été, serons. Tout pareil. Voyager dans le temps ou dans l'espace ne font qu'un. J'espère que vous comprenez. J'espère que vous comprendrez.

La bombe vole, a volé, arrivera au sol, a explosé, explosera, brûlant toujours, mourant toujours, mourant. Les nuages transpercent le temps et envoient notre monde en une spirale mortelle jusqu'à la fin du cauchemar. Mais il y a des lieux au-delà, il y a plus.

Robert était incapable de le voir, il était aveugle dans la caverne, mais l'explosion a désintégré les parois de la caverne, a brûlé mon esprit le libérant de cette horrible forme matérielle et m'a libéré. J'ai senti une prison, mais c'était une prison dans une prison, si immense et totale, si dissimulée que je ne pouvais la percevoir. Et maintenant les anges ont délivré mon esprit, ils m'ont jugé digne et m'ont parlé d'endroits en orbite autour d'étoiles lointaines et d'autres au-delà de l'univers, infiniment petits et infiniment grands, si parfaits que tout est égal et que tout est en un. Ils m'en ont donné la clé et j'ai construit le portail. Voyez.

La vérité finale est qu'il n'existe aucun ordre, seulement un semblant d'ordre pour nous isoler dans ces formes stupides et nous empêcher de voir. Pour éliminer ceux de nous qui sont indignes de comprendre. Je vois et c'est comme si je n'avais jamais vu auparavant. Mère et Stephania sont mortes, ont été mortes, sont vivantes, sont perpétuellement en train de mourir. Mais il ne s'agit que de leurs formes. Je sais que leur énergie continue de vivre, transmise, éternelle, murmurant entre les dimensions, se combinant parfois pour redonner des pensées conscientes et je sais qu'elles sont là, tout près, et qu'elles savent, qu'elles savent tout cela.

Je vais les rejoindre, au-delà du temps et de l'espace et de la matière, les chercher et les trouver et leur montrer comme tout était vide avant, et à quel point les erreurs que nous avons tous commises sont si inutiles au point d'en être insignifiantes.

Je vais les rejoindre et nous serons ensemble.

Infinité.

FIN DU TEXTE.

JF TRANSMISSION 1830132
CLASSIFICATION TOP SECRET/MAGIC
CIRCULATION PAR LES VOIES AUTORISÉES UNIQUEMENT
COPIE INTERDITE
PAGE 1 SUR 2
PRIORITÉ : IMMÉDIATE

MENTION DE RENSEIGNEMENTS SPECIAUX

DTG PUB. : 281455Z JAN 49

RÉDIGÉ POUR : MSSG-1 sur la base aérienne militaire de Wright par MJ-4

RÉSUMÉ :
Rapport sur un décès survenu dans l'équipe durant les analyses secondaires des matériaux et des propriétés physiques du "Seau". Analyse et utilisations possibles de propriétés nouvellement découvertes à usage des Projets PLUTON et LUMIÈRE ROUGE.

DÉBUT DU TEXTE :

Le Dr Stephen Courtis (cf. document A ci-joint) a été tué dans un accident d'une nature non encore complètement comprise, le 12 décembre 1948, dans le bâtiment 4 près de l'épave récupérée portant le nom de code "Le Seau". Le Dr Courtis étudiait dernièrement les propriétés de certains symboles géométriques et mathématiques gravés à l'intérieur du vaisseau. Son travail auprès de MSSG-1 avait toujours été exceptionnel. S'il vous en souvient, c'est à lui que nous devons la découverte de la séquence correcte d'activation du moteur de l'appareil.

Ces derniers temps, Courtis s'était de plus en plus replié sur lui-même au point de ne plus vouloir travailler avec le reste de nos équipes. Son travail demeurait, cependant, tout à fait exceptionnel, aussi avons-nous laissé passer cette infraction. Il a obtenu un certain nombre d'avancées spectaculaires dans les mathématiques de la "Schématique de l'Engin" et, avec l'approbation de MJ-1, a été placé sous surveillance de classe 1. Nous craignions qu'il ait attiré l'attention des Autres, comme le Dr Griest en août 1947, peu avant sa disparition.

Les dernières séries d'expériences de Courtis ont démarré avec la découverte du maintien de la gravité à l'intérieur de l'appareil par des moyens inconnus (cf. rapport joint). Courtis pensait que les gravures sur les parois intérieures de l'engin manipulaient les lois physiques en distordant l'espace/temps et ce par l'utilisation d'énergies non encore découvertes. Ses notes (cf. "Feuille Blanche" ci-jointe) détaillaient la procédure par laquelle une distorsion du temps/espace pouvait être créée, simplement par le mouvement et l'extension de certaines figures géométriques simples sur une surface plane.

Les notions mathématiques mises en jeu dans ce rapport sont extrêmement complexes et n'ont été comprises que par les Docteurs Wexler et Malbayam qui ont exprimé leur incertitude quant à la façon dont le Dr Courtis a pu découvrir ces éléments. Les gravures sont très visibles à l'intérieur de l'engin, mais une suite précise (et assez complexe) de mouvements est nécessaire pour en "activer" une. La formule (dorénavant appelée "Feuille Blanche") est partiellement dérivée de sources inconnues et, par conséquent, susceptible d'avoir subi l'influence des Autres.

Le Dr Courtis a été vu assez tôt le 12 décembre par le personnel de sécurité. Son arrivée a été enregistrée à 05h30.

(Suite page suivante)

TOP SECRET

T O P S E C R E T / M A G I C

JF TRANSMISSION 1830132
CLASSIFICATION TOP SECRET/MAGIC
CIRCULATION PAR LES VOIES AUTORISÉES UNIQUEMENT
COPIE INTERDITE
PAGE 2 SUR 2
PRIORITÉ : IMMÉDIATE

MENTION DE RENSEIGNEMENTS SPECIAUX

DTG PUB. : 281455Z JAN 49

Son corps fut retrouvé à 12h30 environ par le Dr Montgomery. Courtis avait gravé un symbole de trente-cinq centimètres de large sur un surplomb en bois à proximité de l'extrémité du bâtiment 4. Il semble qu'il ait été écrasé jusqu'à en mourir sur le sol au-dessous du symbole, peu de temps avant qu'on le retrouve. Il convient de noter que les symboles à l'intérieur de l'appareil n'excèdent pas deux ou trois centimètres de large. On a constaté que ces petits symboles exerçaient une force gravitationnelle de 1,0015 G d'une manière constante et inconnue, qui n'interfère pas avec la gravité que nous considérons comme normale (en clair : la gravité à l'intérieur du vaisseau n'est pas le double de la gravité normale).

Il fut déterminé assez rapidement (un peu plus tard dans la soirée) qu'une force gravitationnelle dépassant les 190 G était "exercée" par le symbole gravé par le Dr Courtis. Cette force était dirigée vers le bas et a été cause du décès de Courtis. Cette force était constante et se propageait le long d'un cône émanant du point central du symbole pour se terminer au niveau du sol (dont la surface s'était enfoncée d'un peu moins de deux millimètres sous son effet).

Le symbole n'affectait apparemment pas la surface sur laquelle il était gravé, le poids et la position de la planche de bois n'ayant pas été modifiés.

Cette planche a été retirée par la suite et a continué d'exercer son action dans la direction vers laquelle était orienté le symbole. Aucune force de réaction n'étant générée, il a été possible de la déplacer librement. Cette constatation est en contradiction avec toutes nos connaissances scientifiques actuelles.

Des examens intensifs ont montré l'existence d'une quasi-rupture de l'espace/temps au centre du symbole. Une pseudo-distorsion de l'espace et du temps y a été créée par une énergie ou une matière indécelable et tous les tests se sont montrés négatifs. Les effets de bord sur la lumière, tels que des interférences photoélectriques ou magnétiques, ont été confirmés comme on pouvait le prévoir. Cette force artificielle agit aussi bien sur la lumière que sur les champs magnétiques, générant un léger flou dans la zone où son influence se fait sentir. Le cône d'altération gravitationnelle est clairement visible à l'œil nu, en raison de cette distorsion.

La portée de l'altération est grande. Une sonde radio prise pour cible a été détruite par le symbole a une distance de vingt-quatre kilomètres. Nous avons considéré comme dangereuse la poursuite de ces expériences sans un contrôle strict. Il a été émis l'hypothèse selon laquelle la force générée peut se propager sur des distances astronomiques, mais cela n'a pu être prouvé.

Les documents et l'objet ont été transmis aux Projets PLUTON et LUMIÈRE ROUGE pour examen supplémentaire.

L'intégralité des notes du Dr Courtis a été rassemblée et est en cours de classement dans les archives de classe 1, après regroupement et indexage.

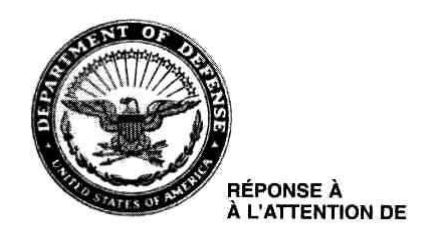
Les Docteurs Wexler et Malbayam ont reçu l'autorisation de travailler sur ce problème et nous espérons que le fait d'être deux empêchera ou évitera les effets délétères que peuvent avoir les aperçus des mathématiques des Autres sur l'esprit humain.

FIN DU RAPPORT

T O P S E C R E T / M A G I C



SECRET/NOFORN



Département de la Marine
USS San Antonio
Flotte de l'Atlantique Nord
FPO 30715-6000



RÉPONSE À
À L'ATTENTION DE

DN-30715-CPT

17 août 1995

MÉMORANDUM À L'ATTENTION DE : Directeur de l'Office of Naval Intelligence, Washington DC 20016-8111

OBJET : Signaux sonars non identifiés, 15 août 1995, USS San Antonio (NC)

1. (C) Du 10 au 16 août 95, le sous-marin de classe LA USS San Antonio s'est livré à des manœuvres et des exercices au long des côtes de la Nouvelle-Angleterre. Le 15 août, nous avons passé un ravin orienté nord-sud (de 42°50' Nord, 71°15' Ouest à 42°42' Nord, 71°17' Ouest). Dans le cadre des exercices de course furtive à l'intention de l'équipage, je lui ai donné ordre de se reporter aux cartes et de ne plus utiliser que le sonar passif. Nous allions à une moyenne de 10 nœuds à environ 150 mètres de profondeur. À 0345, Zulu, opérateur du sonar, a signalé une soudaine agitation dans le ravin. Il a entendu un banc d'animaux assez grands, d'espèce inconnue, nageant aux côtés du San Antonio. Nous nous trouvions alors à trois cents mètres au nord-est d'une grande formation corallienne appelée Récif du Diable, située par 42°44' Nord et 71°16' Ouest.

2. (S/NOFORN) 150 mètres est au-delà des limites de plongée des dauphins. J'ai pris le casque d'écoute du matelot Heibert et j'ai écouté ce que captait le sonar. Les voix à l'extérieur de la coque ne correspondaient pas aux sifflements et couinements habituels de ces animaux mais à des aboiements beaucoup plus gutturaux et à des coassements. Un peu comme des crapauds ou un enregistrement d'un chien passé au ralenti et sous l'eau. Plusieurs de ces animaux se sont cognés contre le sous-marin. Je craignais que l'un d'eux ne soit aspiré dans les turbines — ce qui aurait pu le tuer et endommager le San Antonio. J'ai demandé à Heibert de leur envoyer un "Ping" sonar pour les repousser.

3. (S/NOFORN) Au lieu de se disperser effrayés, les animaux ont gagné en agitation et leurs voix se firent entendre à travers les parois du vaisseau. Des raclements et des grattements résonnèrent contre la coque, alarmant tout l'équipage. L'attaque se poursuivit durant environ vingt secondes, au cours desquelles j'ai donné l'ordre d'émettre des signaux sonars de plus en plus puissants. Finalement les animaux se sont égayés et éloignés du navire. Le San Antonio est retourné à Norfolk le lendemain sans autre incident et j'ai accordé une permission de 48 heures à la plupart des hommes.

4. (S/NOFORN) On n'a trouvé aucun dégât grave mais de nombreux trous et accrocs sur la coque. Un grand nombre de ces perforations étaient regroupées en séries parallèles de deux ou trois, comme des marques de griffes ou de dents de fourche. Alors que j'établissais mon rapport sur cet étrange incident, je suis tombé sur une série de notes et une référence à une directive en date du 1er février 1928 indiquant que toute activité inhabituelle signalée dans un rayon de cinq miles nautiques du Récif du Diable devait être immédiatement classifiée et transmise à l'ONI. Je suis quelque peu curieux de savoir pourquoi une réglementation aussi ancienne n'a pas été abrogée, mais j'imagine que personne ne s'y est trouvé confronté depuis des années et que la Marine l'a simplement oubliée.

5. (NC) L'officier commandant est le signataire de ce rapport.

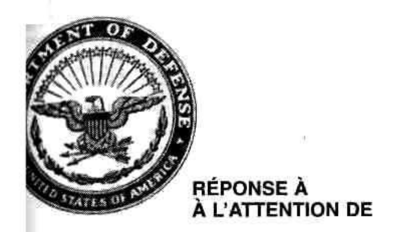
Classifié par : Origine multiple
Déclassifier si : OADR

ANTHONY T. CLARKE
CDR, USN
Capitaine, USS San Antonio

SECRET/NOFORN

TOP SECRET

ORCON NOFORN



Département de la Marine
Office of Naval Intelligence
Washington, DC 20016-8111



RÉPONSE À
À L'ATTENTION DE

DN-ONI-D

18 août 1995

MÉMORANDUM À L'ATTENTION DE : <<LECTURE SEULE >> Commandant Clarke, USS San Antonio

OBJET : Action Immédiate (NC)

1. (S/ORCON) Ce mémorandum ne peut être lu que par le Commandant Anthony Clark, USS San Antonio. Une fois mémorisé, ce document devra être détruit.

2. (S/NOFORN) Effet immédiat : Tous les documents écrits et les enregistrements sonars relatifs aux événements du 15 août 1995 sont classifiés TOP SECRET/SEAGATE. Ordre vous est donné de transmettre sur l'heure tout document écrit, enregistrement informatique et sonar à l'Installation SCI de Norfolk. Le SSO en a été averti et attend que vous vous y conformiez sans délai. Un envoyé de l'Office of Naval Intelligence se rendra demain à Norfolk pour prendre livraison de ce matériel.

3. (TS/ORCON) Ordre vous est donné de rappeler sur-le-champ tous vos hommes d'équipage encore en permission et de leur donner les informations suivantes : Vous avez été autorisé à leur révéler qu'une équipe de Navy SEAL était en train de tester un scooter sous-marin furtif expérimental au large des côtes d'Innsmouth, Massachusetts. Ils étaient équipés d'une unité respiratoire "Top Secret", dont la machinerie de transmission du gaz était la source de ces bruits que vous avez entendus. L'un des SEAL a amené son scooter trop près du San Antonio et a accroché son équipement à la coque. Le SEAL a été tracté un moment par le San Antonio avant de réussir à se dégager. Il n'a souffert que de blessures sans gravité et son équipement n'a pas été endommagé. Le scooter furtif et l'unité respiratoire sont tous deux des Projets Top Secret financés par le Département de la Défense. Les membres de l'équipage ne sont pas autorisés à parler de cet incident avec quiconque, pas même entre eux, pour réduire les risques de fuite en direction des services de renseignements ennemis.

4. (TS/ORCON) Il est de mon devoir de vous rappeler que votre accréditation TOP SECRET en tant que capitaine de l'USS San Antonio ne vous accorde aucune autorisation en ce qui concerne le Programme SEAGATE. Vous n'êtes autorisé à mentionner cet incident à personne, à l'exception du personnel dûment accrédité par ce service. Si vous deviez remarquer quoi que ce soit d'inhabituel ou si quelqu'un vous interroge au sujet des événements du 15 août 95 ou sur le Programme SEAGATE, ordre vous est donné de signaler l'incident immédiatement à votre Officier Spécial chargé de la Sécurité ou à l'Office of Naval Intelligence.

5. (TS/ORCON) Le Lieutenant-Commandant James P. Harbin (SSN 386-20-7399) arrivera demain en provenance de l'ONI à Washington pour vous interroger, vous et le matelot Heibert. Après vérification de son identité et réponses à ses questions, ordre vous est donné de tout oublier du Programme SEAGATE jusqu'à ce que vous soyez autorisés à vous en souvenir par le Département de la Marine. Je suis conscient de la surprise que peuvent vous causer ces mesures extrêmes et brutales, mais vous pouvez être assuré que ces décisions ont été prises dans l'intérêt de la sécurité nationale.

Harley Patton

HARLEY PATTON
Vice-amiral, USN
Directeur, Office of Naval Intelligence

Exemplaire 2 sur 2
Doc : 0NI-TS-0895-38-2

Classifié par : Ordre exécutoire 104532
Déclassifier si : OADR

TOP SECRET

ORCON NOFORN

DIVULGATION ET EXTRACTION CONTRÔLÉES PAR LA PERSONNE A L'ORIGINE DE L'INFORMATION

Appendice E : Scénarios

Marionnettes et Ombres Chinoises

Adam Scott Glancy

Ce scénario est prévu pour être le point de départ d'une campagne de Delta Green, en ce qu'il suppose que les investigateurs n'en font pas partie et qu'ils n'ont pas d'expérience particulière du paranormal (bien qu'une telle expérience ne pose aucun problème, vu l'étrangeté de l'affaire).

Dans l'idéal, les investigateurs sont des agents du FBI basés à Phoenix, Arizona, et au maximum trois ou quatre. Si on considère qu'un groupe Delta Green est de préférence composé d'agents venus de divers horizons, la meilleure solution est de faire jouer ce scénario à un ou deux agents du FBI qui seront enrôlés dans Delta Green à la fin de l'histoire. D'autres personnages pourront rejoindre Delta Green à l'issue d'un second scénario (à moins qu'ils ne soient déjà membres de Delta Green), puis rallier les agents du FBI au cours des enquêtes suivantes.

Ce scénario est bien adapté à des agents déjà intégrés dans Delta Green et fonctionne même si vous ne vous en servez pas pour le début de la campagne. Un de ces agents au moins doit appartenir au FBI (ou le prétendre) de façon à disposer de l'autorité et des relations nécessaires au déroulement de l'histoire. Dans ce cas, laissez tomber l'intrigue secondaire "Mlle Green" (l'agent de Delta Green PNJ qui laisse des indices pour les investigateurs) et laissez vos agents découvrir ces éléments ou bien faites en sorte que leurs contacts les leur fournissent.

Informations pour les investigateurs

Le mois dernier, plusieurs personnes ont disparu aux environs de la limite méridionale de la réserve indienne de San Carlos, à l'ouest de Phoenix. Il y eut d'abord les Curtley, un couple de retraités attendus à dîner chez leur fils il y a un mois. Leur voiture a été retrouvée sur la Nationale 70 avec un pneu crevé, mais il n'y avait aucune trace d'eux. Félix Royos, le gardien d'une station-service voisine sur la Nationale 70, disparut durant sa permanence de nuit deux jours après la disparition des Curtley. Quatre jours plus tard, on signala celle de Ed Stoltz et Chris Martin au cours d'une partie de pêche sur le lac de retenue du barrage de Coolidge, à moins de six kilomètres de la Nationale 70. On retrouva leur campement à l'abandon sans aucune trace de violence ou de départ précipité. Lors de leur enquête, la police routière de l'Arizona et la police tribale apache découvrirent qu'il y avait eu d'autres disparitions dans cette zone. On avait retrouvé les voitures louées par deux couples d'Européens æ Rolf Trautner et Freda Ollenburg et M. et Mme Van Olson – deux semaines auparavant, abandonnées sur le bord de la route 70, sans qu'aucune ne présente de signe de sabotage ou d'un quelconque ennui mécanique. Un éleveur de moutons apache, Victorio Begay, sa femme et ses deux fils adolescents, disparurent de chez eux au cours de la nuit, laissant leur troupeau sans surveillance pendant au moins une semaine. Le ranch est situé à mois de vingt-cinq kilomètres de la route. La presse de l'État s'est déjà emparée de l'histoire et a baptisé cette portion de voie "La Route du Démon".

Les investigateurs, agents spéciaux du FBI, sont impliqués dans l'affaire car, les corps n'ayant pas été retrouvés, il s'agit de kidnappings et pas de meurtres. Officieusement, le FBI est inquiet des liens éventuels avec les Indiens de la région et de la possibilité qu'il s'agisse d'une action d'Américains d'origine radicaux. Il souhaite éviter une situation similaire à l'affaire Léonard Peltier dans les années 70. Il est supposé fournir toute l'assistance nécessaire à la police locale, mais ne doit pas prendre l'affaire en charge. Le chef des investigateurs est Patrick Hobbson, directeur de l'antenne de Phoenix, leur contact dans la police nationale de l'Arizona est le Major Frank Garrett et celui avec la police de la réserve indienne est le shérif Mangas Colorados.

Informations pour le Gardien

Les disparitions sont dues à un parasite extraterrestre malfaisant appelé Voyageur. Une fois implanté dans le corps de son hôte, Voyageur le soumet à sa volonté et transforme des personnes ordinaires en vecteurs de destruction – meurtres, viols, tortures et actes de cannibalisme. Emanuel Santana est sa dernière victime d'une longue liste établie au cours des cinq derniers mois, et c'est son corps contrôlé par Voyageur qui a commis ces crimes.

Voyageur est arrivé sur Terre sous forme larvaire six mois auparavant, dissimulé au cœur d'une pluie de météorites sur la Virginie occidentale. Son premier hôte fut Mack Tooley, un péquenot veuf. Affamé et voulant du sang, il tua hommes et bêtes jusqu'à ce que la police locale remonte jusqu'à Tooley. À l'arrivée de la police, il élimina son hôte d'une balle dans la tête. Au cours de l'autopsie par le légiste du comté, il s'empara du médecin et s'introduisit dans son corps. Porté par son nouvel hôte, il quitta la Virginie pour

Nashville, Tennessee, où il changea de corps pour celui du Père Willard Franklin, directeur de l'hospice pour nécessiteux de St Barthélemy, ce qui lui permit de se nourrir de vagabonds et d'ivrognes anonymes. Quand la police fut sur sa piste, il se transféra dans le corps d'un des résidents, Elijah Jackson, abandonnant le corps éventré du Père Franklin, lui aussi "suicidé".

Sous l'identité de Elijah Jackson, Voyageur écuma le quartier français de la Nouvelle-Orléans jusqu'à ce que la police et les habitants deviennent trop vigilants pour qu'il puisse chasser facilement. Il contrôla alors un dénommé David Charles et camoufla le transfert en tirant au fusil de chasse calibre 12 dans l'abdomen de Elijah Jackson. Il gagna Houston où il prit possession d'un nouveau corps, laissant derrière lui celui de David Charles, victime d'un "braquage ayant mal tourné". Son nouvel hôte était un officier de police et un père de famille nommé Kenneth Braverman. Bien qu'ayant accès aux dossiers de la police concernant les meurtres qu'il commettait, l'hôte de Voyageur fut bientôt soupçonné par ses collègues de la police de Houston. S'en étant rendu compte, Voyageur tua les deux enfants Braverman et fuit Houston avec Elaine, la femme de Kenneth Braverman, comme otage. Arrivé en Arizona, il s'empara du corps d'Elaine, enterra la voiture et, avec les poumons gorgés de sang de Kenneth pour aliment, traversa les Gila Mountains où il rencontra son prochain hôte, Emanuel Santana.

Santana, Apache bon teint, avait déserté des Forces Spéciales en 1971. Souhaitant quitter la "civilisation", il traîna dans le sud-ouest pendant plusieurs années avant de s'établir aux confins de la réserve indienne de San Carlos, vivant des produits du sol, observant les étoiles et évitant les Blancs par tous les moyens. Il y a un mois, Santana découvrit l'hôte de Voyageur, Elaine Braverman, gravement brûlée par le soleil et complètement déshydratée, errant dans le désert. Santana, qui aurait dû se méfier, décida de venir en aide à cette femme qu'il pensait perdue. Voyageur fut très content de pouvoir échanger le corps d'une ménagère contre celui d'un ancien Béret Vert. Après s'être introduit en Santana, Voyageur dévora le cadavre d'Elaine Braverman. Santana est maintenant complètement fou, persuadé d'être possédé par un esprit et, impuissant à sortir des griffes du parasite, n'espère plus que la mort. Voyageur, grâce aux souvenirs de Santana, a tracé son chemin jusqu'à une caverne bien cachée servant de lieu de culte à trois vieux chamans apaches : Palmer Valor, Joseph Nachise et David Bylas. Il y emménagea pour en faire la base de ses opérations de chasse. Il captura les chamans et les dévora, un à un, pendant plusieurs jours.

Pour l'instant, Voyageur n'a pas d'autre but qu'une continuelle orgie de violence et de destruction. Son nouveau corps et son repaire lui plaisent et il demeurera dans la région aussi longtemps qu'il le pourra. Quand il sera forcé de partir, il fera tout pour conserver le corps et les capacités de Santana.



Qui veille sur les veilleurs ?

Implication officielle

Le chef des investigateurs au FBI est l'agent spécial Patrick Hobbson, un vétéran fatigué, à un an de la retraite fixée à cinquante sept ans. Le Major Frank Garrett assure la liaison avec la police de l'État d'Arizona. C'est un officier charmant malgré quelques préjugés raciaux, qui joue au cow-boy de western anachronique. Il acceptera avec plaisir l'assistance technique du FBI, mais pas sa mainmise sur l'affaire. Le shérif Mangas Colorados assure la liaison avec la police indienne de la réserve. Il est très populaire auprès des Apaches parce qu'il fait respecter scrupuleusement la souveraineté de la tribu. Il n'a aucun préjugé contre les Blancs, mais se méfie du gouvernement américain.

Implication officieuse

Les investigateurs seront aidés ou gênés dans leur enquête par deux organisations décrites dans ce livre : Delta Green et Majestic-12. Delta Green qui suit la piste de Voyageur depuis la Nouvelle-Orléans tournera autour d'eux en essayant de leur faire comprendre le plus vite possible de quelle menace il s'agit et de faire en sorte que l'extraterrestre ne s'enfuie pas une fois de plus. Dans ce but, un agent connu sous le nom de "Mlle Green" leur fournira quelques indices, ainsi peut-être qu'un avertissement concernant Majestic-12. Le degré d'implication de cette organisation est modulable à votre guise, mais elle tentera de s'emparer de toute technologie extraterrestre ainsi que de Voyageur, en vue d'interrogatoire et de dissection.

Implication surnaturelle

Mais Voyageur a plus à faire qu'à se soucier des investigateurs, de Delta Green et de Majestic-12. Il est victime d'un esprit. Le dernier des chamans tués dans la caverne secrète, Palmer Valor, exerce sa vengeance sur lui. Il a pu dégager sa bouche de son bâillon, la nuit précédant sa mort et proférer un ancien chant apache invoquant l'Esprit Coyote. Coyote a répondu à son appel et s'est incarné pour contrecarrer Voyageur.

(Si vous préférez garder intacte la cosmogonie de l'Appel de Cthulhu et ne faire intervenir que les dieux du Mythe, considérez que Coyote n'est qu'une incarnation de l'énergie magique ou de la volonté de Valor qui se dissipera lorsque Voyageur sera vaincu.)

Conformément à son image de "tricheur", Coyote ne s'attaque pas physiquement ou magiquement à Voyageur mais il inverse les actes de ce dernier : il déterrera le toit de la voiture des Braverman, la rendant visible du ciel, exhumera les moutons manquants de Begay et les autres victimes de Voyageur, il pourra aussi apparaître sous forme de vision aux investigateurs pour les guider vers la caverne secrète qui lui sert de repaire et les suivra à la trace, poussant des hurlements juste au bon moment pour les avertir que Voyageur s'approche d'eux, dans le corps dérobé à Santana.

Les agents ne verront jamais l'Esprit Coyote qui se manifestera par l'intermédiaire d'images oniriques ou sous l'aspect d'une force invisible. S'ils maltraitent un vrai coyote ou s'ils manquent de respects envers les Apaches de White Mountain, ils reçoivent des marques d'irrespect canin que vous voulez : Coyote ira déféquer dans leur voiture (oui, même si les portes sont verrouillées) ou sur le pas de leur porte, mordra les valves de leurs pneus, etc. Rien de dangereux, mais Coyote leur rendra le manque de respect dont ils auront fait preuve.

La chasse à Voyageur

L'agent spécial Hobbson expose rapidement l'affaire aux investigateurs avant de les envoyer rencontrer le Major Garrett et le shérif Colorados qui leur donnent un exposé plus détaillé et un récapitulatif des faits (Aide de jeu #1, page suivante). Au cours de l'entretien, Garrett laisse clairement voir (avec son accent de cow-boy un peu exagéré) qu'il est content d'avoir accès aux sources d'informations et aux ressources criminologiques du FBI, mais que ce n'est pas le Bureau qui mène la danse. Il compte être tenu régulièrement au courant des progrès des investigateurs et ne tolérera pas qu'ils abusent de son personnel comme de son hospitalité. Colorados n'ajoute rien sur le sujet, sauf pour dire que le gouvernement fédéral n'est pas l'ami des Apaches et qu'un criminel dangereux rôde dans la région et qu'il doit être amené à la justice. Colorados se montre un peu plus sympathique et moins jaloux de sa juridiction, mais aucun des deux hommes n'est vraiment heureux de voir les fédéraux se mêler de leur enquête.

Parcourir les rapports de police concernant les disparitions n'apportera pas grand-chose. Les trois voitures sont dans une fourrière de la police routière à Phoenix et les affaires des pêcheurs et des touristes y sont entreposées dans la salle des indices. Les examens n'ont donné aucun résultat probant. On peut, cependant, suivre plusieurs pistes.

La voiture enterrée

Les investigateurs qui souhaitent utiliser l'hélicoptère de la police routière pour survoler la région ont une chance de repérer le toit d'une voiture enterrée à un peu moins d'un kilomètre de la Nationale 70, à vingt-quatre kilomètres du ranch des Begay. Un jet de Trouver Objet Caché est requis pour voir le toit blanc découvert. Si les investigateurs ne font pas de recherches aériennes, les hommes du Major Garrett les y conduisent et découvrent la voiture durant la deuxième journée du scénario. Un examen rapproché montre clairement qu'un animal s'est bien acharné à déterrer le toit de la voiture, maintenant entièrement à l'air libre, bien que les vitres soient fermées. La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet de découvrir les traces d'un animal autour de la voiture et celle d'un jet d'Histoire naturelle indique qu'il s'agit d'empreintes de coyote, un jet d'Idée réussi donnant le même résultat.

Lorsque la patrouille routière et le policier indien déterrent la voiture, ils y trouvent les restes d'un jeune homme que son permis de conduire identifie comme étant Kenneth Braverman de Houston, au Texas. Il est là depuis

Aide de jeu 1

Récapitulatif des faits

Un (ou plusieurs) inconnu est présumé responsable des disparitions de treize personnes au cours du mois écoulé dans le secteur de la Nationale 70, aux environs de la bordure méridionale de la réserve indienne de San Carlos, à l'ouest de Phoenix. Les disparus sont :

Date	Nom	Notes
4 juillet	Allen et Karen Curtley	Voiture abandonnée sur la 70, alors qu'ils allaient voir leurs fils.
6 juillet	Félix Royos	Pompiste de nuit d'une station service sur la 70.
10 juillet	Ed Stoltz et Chris Martin	Pêchaient sur le réservoir du barrage de Coolidge. Campement intact.
Avant le 15 juillet	Rolf Trautner et Freda Ollenburg	Touristes allemands ; voiture de location abandonnée sur la 70.
Avant le 15 juillet	Dieter et Vera Van Olson	Touristes hollandais ; voiture de location abandonnée sur la 70.
Avant le 27 juillet	Famille Begay (quatre personnes)	Ferme près de la 70, abandonnée depuis au moins une semaine.

Les dates des trois dernières disparitions sont approximatives. Aucune trace de violence dans tous les cas. Aucun ennemi connu. Pas de disparition d'objet de valeur, à l'exception de ce que les victimes avaient sur elles. Ni le(s) criminel(s) ni les victimes ne se sont manifestés depuis. Aucun suspect. Informations complémentaires sur les victimes :

Allen et Karen Curtley : Allen Curtley, blanc, sexe masculin, 57 ans, propriétaire de la compagnie de charpentes *Done and Ready*, employant trente-neuf personnes à plein temps dans le secteur de Santa Fe, Nouveau-Mexique. Entreprise moyenne s'occupant de réparations de maisons. Karen Curtley, blanche, sexe féminin, 53 ans, employée dans la société de son époux comme comptable/secrétaire. Pas de dettes sortant de l'ordinaire, une compagnie sans lien connu avec le Milieu. Leur fils, Brian Curtley, 32 ans, vit à Phoenix, Arizona. Pas de difficultés financières qui auraient pu l'inciter à "avancer" la date où il allait hériter. D'après tous les comptes-rendus, les Curtley avaient de bonnes relations avec leurs parents et leur entourage professionnel.

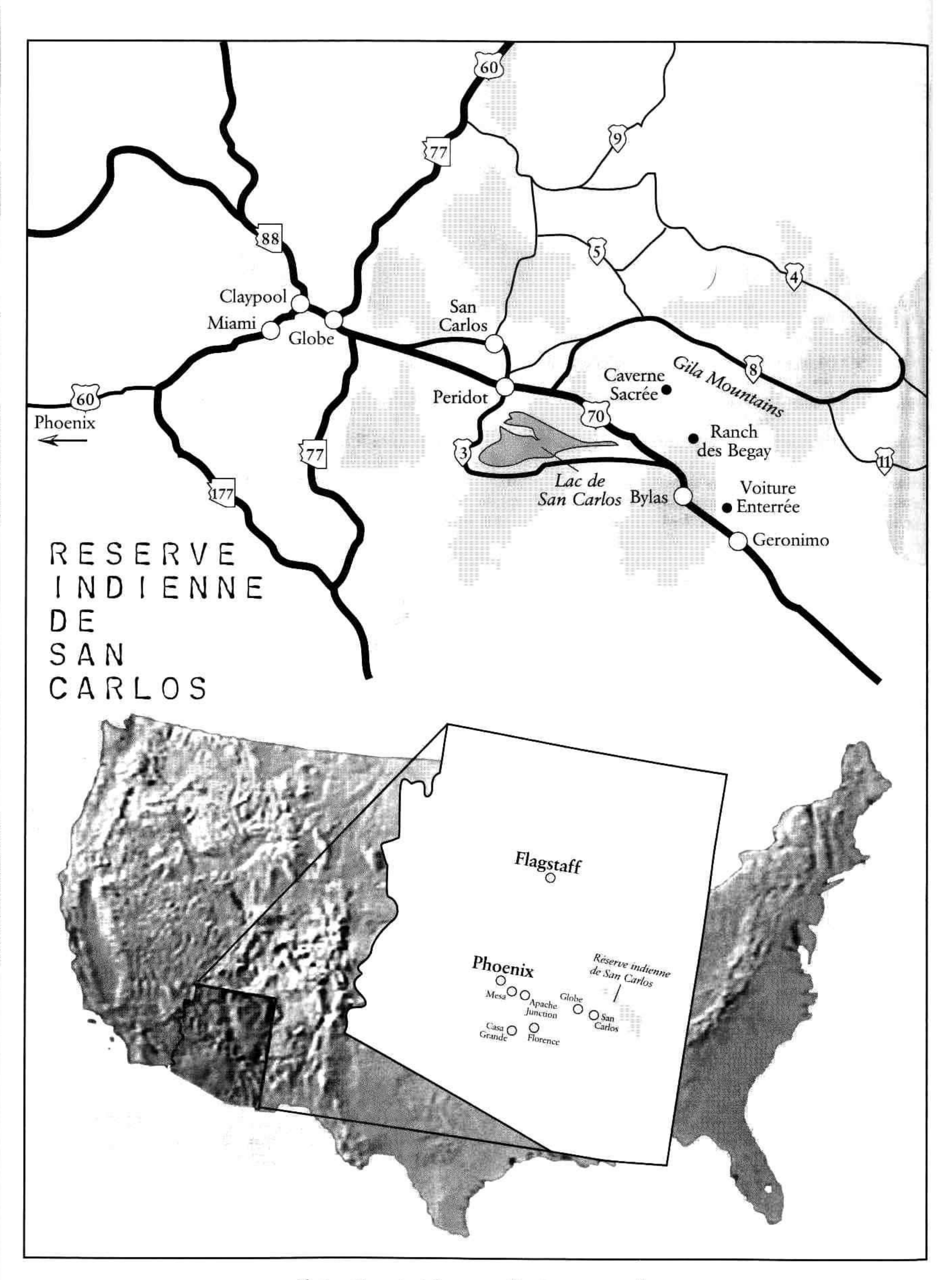
Felix Royos : Hispanique, sexe masculin, 20 ans, sans diplôme, a occupé plusieurs postes non qualifiés depuis son seizième anniversaire. Plusieurs arrestations pour détention d'alcool par un mineur, violation de couvre-feu et petits délits au cours de son adolescence. Aucune activité criminelle connue depuis ses dix-huit ans. Son frère aîné, Enrico Royos, 24 ans, a été condamné deux fois pour grand banditisme (vol à main armée, tractations en cours avec le procureur).

Ed Stoltz et Chris Martin : Ed Stoltz, blanc, sexe masculin, 32 ans, mécanicien pour la compagnie de cars *Greyhound*, marié à Lavern Stoltz, 29 ans, un enfant, Timothy, 3 ans. Chris Martin, blanc, sexe masculin, 30 ans, assistant de direction à la quincaillerie *True Value*, à Tempe, Arizona, célibataire. Les deux hommes sont nés à Phoenix et ont fréquenté la même école. Ils allaient pêcher sur le lac de retenue du barrage de Coolidge au moins une fois par mois. Aucun des deux n'avait de casier judiciaire ni de lien connu avec la pègre.

Rolf Trautner et Freda Ollenburg : Rolf Trauner, allemand, blanc, sexe masculin, 22 ans. Freda Ollenburg, allemande, blanche, sexe féminin, 22 ans. Tous deux avaient récemment terminé leur service national de trois ans en République Fédérale Allemande et prenaient de courtes vacances avant de rentrer à l'université. Aucun parent ou ami aux États-Unis. Ils voyageaient par car ou train et étaient aux États-Unis depuis deux semaines.

Dieter et Vera Van Olson : Dieter Van Olson, hollandais, blanc, sexe masculin, 65 ans. Vice-président en retraite de la compagnie de prospection pétrolière *Royal Dutch Shell Corporation*, occupant son temps à voyager à travers le monde. Son épouse, Vera, 60 ans, était femme au foyer. Ils sillonnaient les États-Unis en voiture depuis trois mois. Sans lien avec qui que ce soit dans le sud-ouest du pays, mais ils avaient fait des réservations près du Grand Canyon quatre jours avant qu'on retrouve leur voiture.

Famille Begay : Victorio Begay, apache, sexe masculin, 42 ans, sa femme Louisa, 38 ans et leurs deux fils Luca, 13 ans et Paco 15 ans. Begay était un membre respecté de la communauté apache. Si on se réfère à la moyenne locale, il était plutôt prospère, avec deux cents moutons, plusieurs hectares de terres, deux camionnettes et une maison assez grande pour que ses enfants aient leurs propres chambres. Aucun ennemi connu, personnel ou professionnel. Sa femme et ses enfants travaillaient à plein temps dans le ranch. Ils avaient de bonnes relations avec le reste de la communauté. Aucun des fils n'avait de casier judiciaire.



Photocopie autorisée pour utilisation personnelle.

cinq semaines et dans un état de décomposition assez avancé (0/1D2 de perte de SAN + la réussite d'un jet de CON contre un seuil de Toxicité de 16 pour ne pas vomir en raison de l'odeur). La voiture est à son nom. Kenneth est mort suite à de graves blessures à l'abdomen : on le lui a ouvert largement pour laisser ses intestins se répandre sur le siège avant. Ses poumons ont été enlevés (après sa mort) et, plutôt bizarrement, le corps est vidé de son sang et il y a peu de taches de sang dans la voiture ou sur ses vêtements.

Appeler le Texas pour se renseigner sur Braverman permet d'apprendre qu'il était le principal suspect d'une série de meurtres commis sur des prostituées aux alentours de Houston, qu'il était officier de la police de cette ville et que lorsque celle-ci a fouillé son domicile, elle y a découvert les corps exsangues et en partie dévorés de ses deux enfants. Sa femme a disparu (on suppose qu'elle a été enlevée) tout comme la voiture familiale (celle-là même que les investigateurs viennent d'exhumer du sol de l'Arizona). Les policiers de Houston ne cacheront pas leur surprise : ils étaient persuadés que Braverman avait agi seul. Mais comme il n'avait eu aucun moyen de tuer sa femme, de faire disparaître son corps, de se mutiler et de s'enterrer avec sa propre voiture, il faut en conclure qu'Elaine était la meurtrière et pas Kenneth. À moins qu'elle ne lui ait infligé le sort qu'il avait réservé à leurs enfants, avant de partir dans le désert. Ils demanderont à voir les rapports d'autopsie et des services de criminologie concernant la voiture et faxeront une photo d'Elaine aux investigateurs. Réussir un jet de Criminologie fera découvrir deux séries d'empreintes digitales à l'intérieur de la voiture, la police de Houston confirmant qu'il s'agit de celles de Kenneth et Elaine Braverman.

Le ranch Begay

Avant la disparition de la famille Begay, Victorio s'était plaint à un de ses voisins (un vieil Apache nommé John Rope) et à la police de la réserve que quelqu'un lui dérobait des moutons depuis deux mois. Il n'en avait retrouvé aucune trace. Même les coyotes abandonnent des charognes, mais ce prédateur (quel qu'il soit) ne laissait rien. La nuit précédant sa disparition, Begay informa John Rope (qui le rapporta ensuite au shérif Colorados) qu'il comptait rester éveillé avec son fusil jusqu'à ce qu'il ait trouvé le responsable. Rope en parle aux investigateurs s'ils sont en compagnie de Colorados ou s'ils se montrent suffisamment respectueux. Si les investigateurs ne sont pas interprétés avec la cordialité requise, aucun jet de Crédit, Baratin ou Persuasion ne réussit, à moins que l'un d'eux ne parle apache. Rope parle anglais mais se méfie des non-Apaches.

Un inventaire des moutons vivants et de ceux morts de soif depuis la disparition des Begay permet de constater qu'il en manque vingt-cinq sur les deux cents initiaux. Voyageur avait amélioré son ordinaire avec du sang de mouton comme il l'avait fait avec le bétail de Virginie occidentale.

Une fouille de la propriété donne une chance de retrouver les corps des Begay et des moutons disparus. Comme dans le cas de la voiture, Coyote s'est contenté de découvrir les corps exsangues que Voyageur s'était donné tant de mal à enterrer et la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet de repérer des vautours tournant au-dessus d'eux. Il y a vingt-six tombes disséminées dans la propriété : une pour chaque mouton et une collective pour la famille Begay. Des jets de Trouver Objet Caché ou d'Histoire naturelle réussis montrent des traces de coyote autour de chacune des tombes, mais aucune des carcasses n'a été touchée par le coyote qui les a déterrées. Un jet d'Histoire naturelle réussi ou bien simplement poser la question au shérif Colorados, à un de ses adjoints ou à Rope, confirme qu'on n'a jamais vu un tel comportement de la part d'un coyote. Prendre l'empreinte des traces ou réussir un jet de Suivre une piste confirme qu'il s'agit des empreintes du même coyote autour des tombes et de la voiture de Braverman. Suivre leur piste ne mène nulle part, les empreintes disparaissant au bout de quelques centaines de mètres. John Rope affirme qu'il peut s'agir de celles d'un "Esprit animal".

Un jet de Criminologie réussi révèle de nombreuses perforations similaires à des aiguilles sur les corps et une autopsie indique que ces blessures ont percé le cœur et les poumons des humains comme des moutons. La réussite d'un jet supplémentaire de Criminologie montre des traces de tranquillisant évidentes dans le système nerveux de tous les cadavres. Un jet de Chimie manqué ne permet pas de l'identifier, alors qu'un jet réussi confirme que ce tranquillisant n'existe pas dans la nature et qu'il est totalement inconnu des scientifiques. Certains de ses composants ne sont pas identifiables et peut-être pas originaires de notre planète. Au cas où aucun des investigateurs n'aurait de compétences en Criminologie, les analystes du FBI à Phoenix peuvent découvrir tout cela et les en informer en vingt-quatre heures (ou plus, à votre discrétion).

Un bienfaiteur anonyme

Le lendemain de la découverte de la voiture, un paquet est déposé sur le seuil de l'un des investigateurs, contenant des coupures de magazine. L'expéditeur est un membre de Delta Green. Oubliez l'idée d'y trouver des empreintes ou des indices : le paquet et son contenu sont aussi nets qu'il est possible de l'être.

Les coupures proviennent d'un magazine scientifique national datant de six mois et décrivent la spectaculaire pluie de météorites qui s'est abattue sur la Virginie occidentale. Les habitants du coin ont trouvé plusieurs petits aérolithes dans la campagne près de Tucumseh (une carte indiquant l'emplacement du comté de Tucumseh et du comté voisin de Lowery à l'est est jointe au paquet).

On peut espérer que les investigateurs seront assez futés pour suivre cette piste et vérifier les rapports de police et les journaux des comtés de Tucumseh et Lowery, en Virginie. Chaque jet réussi de Bibliothèque révèle un des faits suivants, l'ordre en étant laissé à votre discrétion :

- Δ La Virginie occidentale a été le cadre d'une série de disparitions et de mutilations de bétail inexpliquées pendant plusieurs semaines, il y a cinq mois de cela. Diverses théories, d'un serial-killer à un rite satanique ou aux OVNI, ont été émises pour les expliquer. Neuf personnes ont disparu en deux semaines dans le comté de Lowery.

- Δ Après la découverte d'un corps exsangue et en partie dévoré, enveloppé dans des sacs poubelle accrochés à un arbre, les soupçons se sont portés sur Mark Tooley, un habitant du comté de Tucumseh qui avait été la dernière personne à avoir vu la victime. Lorsque la police vint pour l'arrêter, Tooley se tira une balle de son Colt .45 Automatique en pleine tête. L'autopsie révéla des traces de sang et de tissus humains dans son système digestif.

- Δ Le Dr Brenton Clark, médecin légiste du comté de Lowery, démissionna de son poste et déménagea pour Nashville peu après avoir pratiqué l'autopsie de Tooley.

- Δ Les journaux de Nashville signalent, la semaine suivante, la découverte du corps éviscéré du Dr Brenton Clark dans son appartement. La police n'a aucune piste.

- Δ Il y a quatre mois, des sans-abri de Nashville, Tennessee, ont disparu. L'enquête conduisit la police au Père Willard Franklin de l'hospice de St Barthélemy. Soumis à interrogatoire, Franklin se suicida en s'ouvrant le ventre avant qu'un mandat de perquisition ait pu être obtenu.

- Δ La Nouvelle-Orléans a subi, il y a trois mois, une vague de meurtres horribles dans le quartier français. Cela commença par des disparitions puis, lorsque la population et la police devinrent plus vigilantes, la découverte de plusieurs corps ou morceaux de corps, disséminés à travers la ville. Trois semaines après le début de cette série de crimes, un habitant de la ville, David Charles, tua un vagabond sans-abri non armé, alors qu'il pénétrait dans son domicile. L'autopsie, rendue difficile par le fait que Charles avait déchargé deux cartouches de chasse calibre .12 dans l'abdomen du vagabond, montra des traces de chair et de sang humains dans le système digestif de ce dernier. Il s'agissait de Elijah Jackson dont la dernière adresse connue était l'hospice pour sans-abri de Saint Barthélemy, à Nashville, Tennessee.

- Δ David Charles quitta la Nouvelle-Orléans pour Houston une semaine après avoir tué Elijah Jackson et fut découvert éventré dans sa chambre d'hôtel deux jours après son arrivée sur place.

- Δ Il y a deux mois, se sont produits plusieurs meurtres sur des prostituées de Houston. Plusieurs personnes ont vu le même homme en leur compagnie avant chaque disparition. Un portrait-robot dressé à partir de leurs témoignages conduisit les enquêteurs à un de leur collègue officier de la police de Houston, Kenneth Braverman. Sa voiture et son numéro minéralogique furent également identifiés. On découvrit les corps, ou des morceaux, dans des conduites d'égouts ou des immeubles abandonnés, tous exsangues et certains portant des signes de violences sexuelles ou en partie dévorés. Lorsque l'enquête se focalisa sur lui, Braverman tua ses deux enfants, kidnappa sa femme et s'enfuit de Houston. On n'a pas su où il se trouvait jusqu'à la découverte de sa voiture.

Ces éléments devraient permettre aux investigateurs de retracer l'itinéraire de Voyageur au cours des six derniers mois et leur fournir aussi une idée de la façon dont il procède.

La caverne sacrée

Voyageur a assassiné trois vieux chamans apaches dans leur caverne sacrée et y a trouvé refuge. Cette caverne se trouve dans une mesa à une quinzaine de kilomètres de la frontière sud de la réserve et à treize kilomètres du ranch Begay. Les investigateurs ont différentes façons de découvrir la cachette de Voyageur et ce qui est arrivé aux chamans.

En premier lieu, les investigateurs souhaitant des renseignements sur les coyotes peuvent chercher à consulter des experts en histoire des Montagnes Blanches des Apaches sur l'activité des coyotes dans la région. Questionné à ce sujet, le shérif Colorados indique qu'il connaît trois chamans (Valor, Nachise et Bylas) actuellement en train de se livrer à une retraite, mais qui seront de retour dans quelques jours. Si les investigateurs le pressent pour avoir un entretien avec eux au plus vite, imposez un jet de Persuasion. Un échec indique que Colorados n'est pas convaincu de l'importance de perturber un rite religieux juste pour répondre aux questions d'*Anglos* ignorants et soupçonnera ces derniers de vouloir faire porter la responsabilité de ces meurtres à de "barbares" pratiques religieuses des Apaches. Si le jet est réussi, le shérif envoie un apprenti de l'un des chamans à la caverne pour leur parler. Cet infortuné garçon de course sera la prochaine victime de Voyageur. Ne le voyant pas revenir, le shérif inquiet se rend à la caverne avec ses adjoints (et les investigateurs s'ils ne l'ont pas mis en colère). Ils y arriveront dans la journée pour y trouver Voyageur.

Un investigateur peut également être amené à la caverne par le biais d'une vision onirique envoyée par l'Esprit de Coyote. Une recherche des investigateurs sur les coyotes et leur place dans les légendes apaches permet, en cas de réussite d'un jet de Bibliothèque ou d'Occultisme, de découvrir que :

Coyote occupe une place très importante dans la culture apache. Il est présent dans toute une série de légendes dans lesquelles il est un héros de cette culture, tricheur doué pour les transformations. Il est parfois le créateur de la terre, le tueur de monstres, celui qui enseigne les arts et coutumes de la culture indienne et d'autres fois un idiot maladroit, victime de sa propre incompétence et de ses ruses, parfois enfin un farceur vulgaire et menteur. Il peut aider les hommes en changeant le monde, succomber à sa propre bêtise ou affronter les conséquences de manquements aux plus sacrés des règles et ordres sociaux. C'est un symbole composite reflétant de nombreux aspects de l'homme, ses faiblesses et sa force, sa nature contradictoire consciente ou inconsciente. Coyote communique avec ses élus en leur envoyant des visions.

Un, ou plusieurs, des investigateurs peut chercher à entrer en communion avec Coyote. Un investigateur ayant des croyances New-Age ou peut-être d'origine indienne pourrait être intrigué par les signes de l'implication de Coyote. Si



Coyote, entends ma plainte.

aucun d'entre eux ne suit cette voie, ce n'est pas grave. Il ne s'agit que d'un des moyens de les amener à la caverne.

Pour se mettre dans l'état d'esprit requis pour recevoir la vision, l'investigateur doit participer à un rituel apache mêlant chants rythmiques, tambours, sueur, mouvement et mastication de *peyotl*. Un jet réussi d'Occultisme ou d'Anthropologie ou de Bibliothèque à l'Université d'Arizona permet de retrouver le rituel. Dans l'absolu, il est possible de trouver quelqu'un dans la Réserve pour guider l'investigateur au long du rituel, mais il est fort peu probable que quiconque veuille faire cela pour les Fédéraux, hors facteurs extraordinaires (si l'investigateur est apache, par exemple). Si le rituel se passe bien (jet de POUx5 réussi ou bien si un assistant apache le supervise), l'investigateur reçoit la vision décrite ci-après.

Il est debout, nu sous le ciel nocturne du désert dans les montagnes. Il entend hurler un coyote et, se tournant, en découvre un gros qui le regarde du haut d'un rocher proche. L'animal a un mouvement de la tête, se détourne et mène l'investigateur à l'endroit où est cachée la caverne sacrée des chamans. Tous deux se fraient un chemin dans les creux des mesas et des collines rocheuses jusqu'à l'ouverture d'une caverne d'où jaillit un petit ruisseau. L'odorat de l'investigateur est brusquement assailli par une très forte odeur de sang et le ruisseau vire au rouge. Le coyote pousse un hurlement déchirant et l'investigateur a l'impression très nette que quelque chose de sombre et malveillant se dissimule dans la caverne. Un vent porteur d'une senteur d'abattoir sort de celle-ci tandis qu'une ombre immense apparaît.

À ce moment, l'investigateur se retrouve dans le monde réel, en perdant au passage 1/1D4 points de SAN, avec une image rémanente lui permettant de retrouver la caverne sacrée.

Une troisième solution est de laisser passer le temps. Les chamans sont supposés revenir au quatrième jour de l'enquête et lorsqu'ils ne se montrent pas, un jeune assistant se rend aux nouvelles, comme décrit plus haut, mais sans signe de lui, Colorados appelle les investigateurs pour aller sur place.

La confrontation avec Voyageur

Utilisez cette opportunité pour démontrer le danger représenté par la combinaison de Voyageur et de Santana, sans pour autant balayer les investigateurs. Tuer Garrett ou Colorados est toujours possible, cependant. L'idée est d'arriver à une impasse, les investigateurs n'osant pas entrer dans la caverne alors que Voyageur est dans l'impossibilité d'en sortir.

Pendant que les investigateurs attendent des renforts suffisants pour encercler toute la mesa, une puissance de feu capable de pénétrer en force dans la caverne ou du gaz lacrymogène pour en faire sortir Voyageur, ce dernier engage Santana dans l'une des petites ouvertures naturelles de la caverne pour s'en échapper. Son vaisseau étant trop gros pour suivre par cette voie, Voyageur compte revenir plus tard le chercher si les investigateurs ne le trouvent pas avant.

Voyageur ne discute pas avec les investigateurs, se contentant de les tenir à distance en leur tirant dessus le temps pour lui de s'échapper. Le déroulement du combat

dépend de vous et de vos joueurs, mais il se termine quand les investigateurs découvrent la fuite de Voyageur.

Si les investigateurs arrivent à la caverne durant la nuit, Voyageur est déjà sorti en quête de sa prochaine atrocité. Il revient dans les deux heures qui suivent (si le jeune apprenti chaman a été envoyé à la caverne, on le retrouve également exsangue). Voyant que sa cachette a été découverte, il s'enfuit avant d'avoir été repéré. En cas d'arrivée dans la journée, Voyageur est dans la caverne, attendant la nuit pour sortir.

La fouille de la caverne

À l'intérieur de la caverne, les deux premiers chamans ont été réduits à l'état d'ossements couverts de marques de couteaux et le dernier a été vidé de son sang et à moitié dévoré. Le jeune apprenti est dans le même état si Colorados l'a envoyé à la caverne. Comme pour les Begay et leurs moutons, le sang en a été extrait par les piqûres d'aiguilles caractéristiques. Réussir un jet de Criminologie (pour un investigateur ou un spécialiste appelé sur place) indique que les trois hommes ont été tués et dévorés, l'un après l'autre, sur une période d'environ trois semaines. La réussite d'un second jet permet de trouver des empreintes digitales sanglantes sur les os. Envoyées au fichier central des empreintes du FBI, elles seront identifiées et le résultat rapporté aux investigateurs douze heures après (voir "Voyageur démasqué", page suivante).

Un autre objet risque d'intéresser les investigateurs dans la caverne sacrée : le vaisseau abandonné par Voyageur. Soit ce dernier ne pouvait pas l'emmener avec lui dans sa fuite durant l'affrontement, dans le cas où les investigateurs arriveraient dans la journée, soit il ne le prend pas pour aller chasser durant la nuit. La description de l'engin se trouve dans l'encadré ci-dessous ("Le vaisseau de Voyageur").

Il est impossible d'ouvrir le vaisseau comme d'apprendre quoi que ce soit en examinant l'extérieur (à l'exception du fait qu'on ne peut ni le bosseler ni le rayer). Les investigateurs voudront sans doute l'envoyer au labo du FBI pour examen, mais cela amènera une dispute juridique avec la police d'État de l'Arizona et la police de la Réserve indienne, chacune affirmant que cela dépend de sa juridiction.

L'homicide est un crime local et la Réserve indienne (où ont été tués les chamans) est souveraine, ce qui signifie que le vaisseau de Voyageur doit revenir à la police indienne, pour l'instant. Si les investigateurs refusent de le rendre, ils sont en infraction au règlement, leurs supérieurs ne les soutiendront pas et insisteront pour qu'ils remettent l'objet à la police tribale apache pour le moment. Tout agent du FBI sait que telle est bien la procédure. Hobbson ordonnera aux investigateurs de laisser l'objet aux Apaches, calmera le jeu avec eux et proposera poliment les services d'analyse du FBI un jour ou deux plus tard, lorsque Colorados aura conclu qu'il ne peut rien tirer du vaisseau.

L'attaque de Voyageur

La nuit suivante (ou plus tard dans la nuit, en cas d'assaut nocturne), un peu avant qu'arrivent les résultats de l'examen des empreintes digitales trouvées dans la caverne, les investigateurs reçoivent un appel indiquant que le quartier général de la police indienne a été attaqué et que trois officiers ont été tués. Un hélicoptère ou un conducteur téméraire peut les amener rapidement sur place. À leur arrivée, le shérif Colorados est en état de choc. Le vaisseau de Voyageur a disparu et les trois adjoints présents au poste sont morts. C'était des policiers expérimentés, armés, un d'entre eux avait fait le Viêt-nam. Aucun des trois n'a tiré le moindre coup de feu ni même sorti son arme. Le tueur leur a ouvert la gorge et pris leur scalp.

Les gens du voisinage signalent qu'au moment du drame, des hurlements de coyote ont été entendus à travers toute la ville, bien qu'aucun de ces animaux n'ait été vu. L'Es-

Le Vaisseau de Voyageur

Le vaisseau de Voyageur est une sphère semi-transparente, légèrement plus grande qu'un ballon de basket, pesant un kilogramme, avec une enveloppe externe dont le contact rappelle le métal ou le plastique. On peut discerner des lumières et des circuits électriques à travers sa coque presque opaque. Il ne peut être ouvert que grâce à une serrure chimique réglée sur des enzymes sécrétés par les nerfs de Voyageur et la coque est invulnérable à tout ce que peuvent lui opposer les humains. Voyageur le transporte régulièrement dans son sac à dos. Il lui faudra environ cinq minutes de tranquillité pour se frayer un chemin hors de la poitrine de Santana, activer la clé enzymatique pour ouvrir son vaisseau et se glisser lentement à l'intérieur et quitter la Terre. Durant sa reptation entre son hôte et son vaisseau, Voyageur est vulnérable aux attaques en même temps que complètement sourd et aveugle. Il hésitera à fuir la Terre à moins que sa situation ne soit vraiment désespérée et qu'une occasion ne se présente de faire le transfert.

Si sa capture paraît imminente, Voyageur active la séquence d'autodestruction du vaisseau avec un délai correspondant à ses besoins. Si vous êtes d'humeur miséricordieuse, vous pouvez décider que l'explosion ne touche pas les investigateurs en raison de la géographie locale (*arroyos*, rivières à sec, rochers, etc.). Toute personne à moins de cinq mètres du vaisseau subira 10D6 points de dégâts, 8D6 entre six et dix mètres, 6D6 de onze à quinze mètres, etc.

Si on arrive par quelque moyen à ouvrir le vaisseau (en utilisant, par exemple, le cadavre tout frais de Voyageur), on y découvre un petit compartiment gélifié, sans contrôles ou autre objet technologique apparent. Cela ressemble beaucoup à un œuf. Voyageur étend ses appendices à travers la gelée, ce qui lui donne le contrôle total de son appareil et des inputs sensoriels en provenance de l'extérieur. Cette interface est largement au-delà de ce que l'Humanité peut concevoir.

Voyageur détale ventre à terre.



prit Coyote a tenté de prévenir les policiers, mais ils n'y ont pas prêté attention.

Voyageur démasqué

À la suite du raid, la police routière d'État et la police apache (du moins ses survivants) entament une enquête de proximité de grande envergure pour trouver des témoins. Ils demanderont aux investigateurs d'y participer. Tous les policiers présents sont en état de choc, dégoûtés par ce qui s'est produit et si les investigateurs refusent de se joindre aux recherches sans une bonne raison, ils se feront des ennemis des policiers locaux affligés.

Pendant quelques heures, il n'y aura aucun résultat. Personne n'a rien vu ni rien entendu. L'enquête sur place ne révèle rien, aucune trace de tir d'arme à feu ou de lutte.

À l'aube, un message arrive du FBI : les empreintes trouvées dans la caverne ont été identifiées.

Ce sont celles du Sergent-Chef Emanuel Santana, apache, quarante-huit ans, porté déserteur de l'armée des États-Unis en 1971 lors d'une permission accordée pour se rendre aux obsèques de sa mère. Cette désertion avait été considérée comme un risque pour la sécurité nationale à l'époque, car Santana était affecté à l'Opération PHOENIX de la CIA, au Sud-Viêt-nam. Le CIC de l'armée, le corps des Marshals, le FBI et la CIA enquêtèrent sur cette désertion sans trouver de piste (Santana était caché par des Apaches sympathisant avec sa fuite devant le gouvernement américain et a vécu en hors-la-loi depuis). Les agences intéressées par cette question avaient gardé son dossier ouvert, mais inactif. Maintenant que les investigateurs ont envoyé ses empreintes à Washington, les Marshals, le CIC et la CIA vont apprendre dans les vingt-quatre heures que cette affaire de désertion vieille de vingt-quatre ans est ressortie.

Le shérif Colorados sera déstabilisé. Il sait que Santana a vécu dans les Gila Mountains pendant plus de vingt ans et le considérait comme un brave ermite. Bien que soucieux de résoudre cette affaire sans interférence du FBI et de la police "blanche", il se rend compte qu'il s'agit d'un criminel fédéral en fuite. Garrett et lui chargeront alors les investigateurs de l'affaire. C'est leur bébé, maintenant.

La fuite de Santana

Les investigateurs voudront sans doute lancer une expédition de recherche. S'agissant d'un tueur sociopathe extrêmement dangereux avec plus de vingt morts à son actif au cours du mois précédent, Hobbson, le Major Garrett et le shérif Colorados leur accorderont tous les moyens en leur pouvoir. Ils pourront ainsi disposer de chiens policiers, de chasseurs professionnels, de chevaux, de véhicules tout terrain, d'avions de reconnaissance, d'hélicoptères, d'appareils à vision nocturne et de senseurs thermiques. Les effectifs susceptibles d'être

déployés comptent 50 hommes de la police indienne, 180 volontaires apaches, 40 hommes de troupe de l'État d'Arizona, 20 Marshals U.S. et 10 agents du FBI. Il faudra plusieurs heures pour organiser la police d'État et les fédéraux, mais la police et les volontaires apaches pourront, eux, se mettre en route pratiquement sur-le-champ.

Notez bien que les investigateurs peuvent aussi avoir leur plan. Accordez-leur le temps de le mettre en place, mais il ferait bien d'être crédible. Garrett et Colorados leur ont bien remis les rênes de l'enquête mais si les investigateurs expriment des idées particulièrement stupides, ils ne vont pas hésiter à lancer leur propre expédition en leur disant d'aller se faire voir.

Encouragez les joueurs à dresser un plan, fournissez-leur la carte de la région, répondez à leurs questions à travers les personnages de Garrett, Colorados ou d'un autochtone coopératif et laissez-les répartir leurs forces comme bon leur semble. Ils se verront récompensés par la possibilité qui leur est offerte de mener une recherche de grande envergure et cela devrait être un moment excitant (et plein de suspense). Vérifiez leurs plans en fonction de ce qui est indiqué plus bas et arbitrez-le de façon à le rendre aussi intéressant que possible. Ajoutez une touche de scénographie ici et là (fausses alertes provoquant des moments de tension, parents en détresse rencontrant les investigateurs, criant pour demander justice, meutes de journalistes affluant dans la région, etc.). C'est un gros événement et vous devez l'exploiter à fond et faire suer vos joueurs avec les détails.

Le chemin de Santana

Voyageur a préféré fuir à pied à travers les Gila Mountains plutôt que de voler une voiture. Il va se diriger vers le nord-ouest, couvrant un peu plus de trente kilomètres chaque nuit et se cachant le jour. Sa principale faiblesse est son besoin de sang humain dont il doit se nourrir toutes les quarante-huit heures et, au cours de sa fuite, il n'aura pas le temps de cacher les carcasses qu'il laisse derrière lui. Les vautours et les coyotes (sans parler de Coyote) le suivront à la trace.

Chaque jour, demandez un jet de Trouver Objet Caché sous le score le plus élevé du groupe pour savoir si les investigateurs repèrent les restes de l'un des repas de Voyageur (ou les vautours qui tournent au-dessus). Ensuite les chiens policiers ou les chasseurs n'auront aucun mal à relever sa piste et à la suivre. Vous pouvez lancer les dés pour estimer à quelle heure les investigateurs rattrapent Voyageur. Si cela se produit de nuit, il est repéré alors qu'il marche ; si c'est de jour, sa piste mène à la caverne où il se dissimule en attendant l'obscurité.

Si les investigateurs ne participent pas personnellement aux recherches, quelqu'un d'autre découvre Voyageur. Vous pouvez mettre en scène une première rencontre avec Santana hors de leur vue : quelques volontaires le repèrent et se lancent à sa poursuite pour rendre une justice sommaire, leurs corps étant retrouvés une heure plus tard dans un état hideux, sans qu'il soit possible de trouver Santana aux alentours. Tôt ou tard, cependant, il sera repéré de nouveau et les investigateurs seront sur place aussi vite que possible.

La défaite de Santana

Veilliez à équilibrer la fusillade avec les aptitudes des investigateurs. Ils bénéficient d'un bon nombre de PNJ policiers, fédéraux et apaches pour prendre les balles à leur place. Un duel avec Santana est éprouvant pour les nerfs, car il se déplace comme un fantôme, tirant comme Wyatt Earp et continuant à se battre malgré de formidables blessures. Il ne perdra pas conscience, quelle que soit la gravité de ses blessures. Une fois mort, ses points de vie reviennent à leur maximum, mais il subit alors tout dégât supplémentaire comme un zombie : les armes à empalement ne lui infligeant que 1 point de dommages et les autres ne lui faisant subir que la moitié des dégâts normaux. Voir Santana continuer à bouger en dépit de nombreuses blessures mortelles (par exemple, avec la moitié de la tête emportée par une balle de gros calibre ou le bras sectionné par une décharge de chevrotines) coûte 1/1D4 points de SAN. Lorsque ses points de vie seront réduits à zéro pour la seconde fois, son corps sera trop endommagé pour bouger ou se battre. Si Voyageur se trouve dans une situation d'où toute échappatoire est impossible, il tente d'activer le dispositif d'autodestruction de son vaisseau et "fera le mort" avant que son hôte soit trop endommagé pour continuer à bouger. Il s'évade ensuite de la morgue, si les investigateurs n'ont pas fait incinérer le cadavre ou pris d'autres mesures tout aussi draconiennes.

L'autopsie

S'il existe encore, le corps de Santana est renvoyé à la morgue du comté de Phoenix pour autopsie. Si les investigateurs n'y assistent pas, le médecin chef, le Dr Joseph Gutierrez, est dominé par Voyageur qui en fait son nouvel hôte et se transplante chirurgicalement dans son corps pour se tenir tranquille pendant quelques semaines, se nourrissant du sang des cadavres passant par son cabinet, avant de recommencer à tuer, un ou deux mois plus tard, dans une nouvelle ville.

Dans le cas où les investigateurs décideraient d'assister à l'autopsie, ils ont une chance de se battre contre Voyageur. Si le corps de Santana a encore quelques points de vie (de la seconde série comptée à partir du moment où il est mort, comme indiqué plus haut), il est en assez bon état pour se lever et lutter contre eux. Dans le cas contraire, Voyageur se montre peu mobile et adroit. Lorsque le praticien ouvrira la cage thoracique, Voyageur en fera jaillir ses neurofilaments. Voyageur n'a pas d'organe sensoriel en dehors de ceux qu'il pirate chez son hôte. Si ceux du cadavre (yeux, oreilles, etc.) sont endommagés, il lance ses filaments nerveux à l'aveuglette, au quart de son score normal. Sa première action éteint les lumières et plonge la morgue dans l'obscurité, puis il tente d'anesthésier les investigateurs et le Dr Gutierrez. Si vous voulez vous montrer particulièrement dur, laissez Voyageur choisir l'un des investigateurs pour en faire son nouvel hôte, en lieu et place du Dr Gutierrez. Si la situation devient trop difficile, Voyageur s'enfuit pour chercher un nouvel hôte à l'extérieur de l'hôpital. S'il y réussit, son inextinguible soif de sang provoque une suite de meurtres et de disparitions dans son sillage.


Le choix d'un nouvel hôte.

Épilogue

Une fois Voyageur éliminé définitivement, l'agent de Delta Green qui a aidé les investigateurs en leur fournissant des informations arrange une rencontre avec eux. Elle les appelle et leur fixe rendez-vous au Musée des Combattants du Feu de Phoenix, le lendemain. "Je vous reconnaîtrai", assure-t-elle. Une fois sur place, les investigateurs sont abordés par une femme afro-américaine, d'une trentaine d'années, avec des lunettes à la John Lennon, des vêtements à la mode, plutôt chic, et une coiffure rasta. Elle ressemble à un cadre d'une maison de disques. Elle se présente en disant à l'investigateur qu'elle a eu au bout du fil : "Vous paraissez plus grand, au téléphone". Si on lui demande son nom, elle répond : "Si vous y tenez, vous pouvez m'appeler Mlle Green".

Dans le cas où les investigateurs auraient rencontré les agents de la section DELTA du NRO, Mlle Green leur explique qu'il existe une organisation secrète dans le monde du renseignement, qui porte un intérêt immodéré à l'obtention de technologie extraterrestre. "L'idée que des agents du gouvernement puissent exploiter de la technologie de créatures venues d'ailleurs aurait pu vous paraître farfelue il y a un mois, mais vous avez vu ce qui se terrait dans la poitrine de Santana. Je ne suis pas avec ces gens, pas plus que ne le sont ceux avec lesquels je travaille."

Elle attire alors l'attention des investigateurs sur l'une des pompes exposées dans le musée. "Mes amis et moi sommes un peu comme ceux qui utilisaient ces machines. Nous éteignons les incendies avant que quiconque puisse sentir l'odeur de la fumée. Si vous voulez nous rejoindre, dites-le maintenant. Mais ne répondez "Oui" que si vous êtes sûrs de vous. C'est un club dont on ne démissionne pas."

Si les investigateurs l'interrogent sur ce "club", elle leur donne une version édulcorée de l'histoire de Delta Green, depuis le raid sur Innsmouth en 1928 jusqu'à maintenant (en oubliant le passage du démantèlement de l'organisation par l'État-major) et présente l'organisation comme une force d'intervention clandestine inter-agences (ce qui est *faux*; Delta Green est un groupe complètement illégal et non autorisé, formé pour répondre aux besoins existants), précisant que rien de ce qui concerne Delta Green n'est enregistré pour maintenir le secret. "Delta Green travaille à l'élimination et à la dissimulation des phénomènes surnaturels qui représentent une menace pour ce pays et ses citoyens. Nous ne pouvons permettre que l'existence de ces phénomènes soit portée à la connaissance du public. Les dégâts à notre société, aussi bien sur le plan physique que psychologique, seraient catastrophiques. Si vous intégrez Delta Green, vous devrez vous plier à ses règles. LA règle numéro un est 'Niez Tout!'. Delta Green n'existe pas, pas plus que les phénomènes surnaturels. Cela pourra changer un jour, mais ce jour n'est pas encore arrivé."

Mlle Green développe tous les arguments adéquats pour les encourager à s'engager, les interpellant personnellement (laissant entendre au passage qu'elle sait tout sur eux) et expliquant que Delta Green a besoin de bons agents. Préparez ce passage à l'avance en notant ce qu'elle est susceptible de dire à chaque investigateur.

L'option Majestic-12

Majestic-12 peut jouer un rôle, insignifiant ou pas, dans cette aventure. Vous pouvez très bien préférer garder MJ-12 dans l'ombre pendant quelque temps pour éviter de tomber tout de suite dans la vague du "on-ne-peut-se-fier-au-gouvernement". Permettre aux investigateurs de vivre quelques aventures face aux paranormal sans faire attention à ces hommes en noir qui les suivent est probablement une bonne idée. Si cette option vous convient, vous pouvez sauter ce qui suit.

À l'opposé, une intervention de MJ-12 en force dès le départ, alors que les investigateurs ne savent pas encore à quoi ils doivent faire face, peut être intéressante si elle est suivie d'un long silence de Majestic-12. N'ayant alors aucune explication au mystère de Voyageur, les investigateurs voudront en savoir plus le jour où ils seront confrontés à des attitudes similaires de la part d'autres Fédéraux, et entre-temps, ils se poseront des questions sur ces types bizarres en Arizona.

En définitive, il vous faudra réfléchir soigneusement à ce que vous voulez faire de Majestic-12 dans votre campagne pour savoir comment elle intervient (ou pas) dans ce scénario. Si vous voulez jouer une aventure isolée et pas une campagne, faites donner l'artillerie avec l'intervention de Majestic-12. Dans le cas contraire, réfléchissez à la façon dont vous voulez l'utiliser dans la campagne et ensuite à celle qui vous permettra de l'introduire dans cette histoire.

Ceci étant dit, voyons comment MJ-12 peut être impliquée dans l'aventure.

La section DELTA du NRO rattachée à MJ-12 se rend en Arizona une douzaine d'heures après que les investigateurs ont signalé un fait extraordinaire à leurs supérieurs, classiquement en demandant une analyse des indices qu'ils ont trouvés, mais aussi en envoyant un rapport ou une photo concernant le vaisseau de Voyageur, un échantillon du tranquillisant, etc.

La section NRO DELTA est la branche spéciale de Majestic chargée du sale boulot et des coups fourrés. Ses agents ne contactent pas les investigateurs mais directement leur supérieur, l'agent spécial Patrick Hobbson à Phoenix, qui se voit présenter des mandats et accréditations de la NSA et demander (s'il tient à sa pension) d'ordonner aux investigateurs de transmettre tout ce qu'ils vont trouver à la section DELTA. Hobbson obéit et appelle les investigateurs pendant que les faux agents de la NSA se rendent sur place.

Les agents du NRO DELTA affirment que le vaisseau de Voyageur est un morceau d'un satellite de surveillance américain tombé de son orbite et confisquent toutes les photos (avec leurs négatifs) du vaisseau, le vaisseau lui-même s'il n'a pas été détruit, les échantillons de la neurotoxine de Voyageur et tous les rapports d'examens les concernant. S'ils n'obtiennent pas des investigateurs qu'ils leur livrent leurs découvertes par l'intimidation ou la menace, ils les volent. Dans les jours qui suivent, les domiciles, chambres d'hôtel, voitures, casiers de gymnase et coffres à la banque des investigateurs sont tous fouillés et leurs téléphones, voitures et appartements sont mis sur écoute. Tant que Santana reste en fuite, la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet de remarquer une limousine ou un van qui file les investigateurs. Si la situation l'exige, la filature se poursuit même par hélicoptère.

Les agents de NRO DELTA comptent prendre possession de Santana (ou de son corps) dès que les investigateurs l'auront localisé. Ils exhibent des insignes de la CIA, de l'INSCOM et du CIC et déclarent que Santana, déserteur et ancien collaborateur de la CIA, est une menace pour la sécurité nationale, tombant par conséquent sous leur juridiction. Les consignes qu'ils ont reçues de ne tuer personne sont sans valeur si les investigateurs commencent à faire parler la poudre. Dans le cas où les investigateurs tenteraient de vérifier l'identité des agents de NRO DELTA, les papiers fournis sont authentiques, mais les noms portés dessus sont faux et ni la NSA ni la CIA ni l'INSCOM ni le CIC ne savent quoi que ce soit sur la mission des agents de NRO DELTA. Ces derniers ont à leur disposition des hélicoptères et tout le matériel de surveillance et d'écoute dont ils peuvent avoir besoin.

Peu de temps après l'arrivée des agents de NRO DELTA, l'un des investigateurs reçoit un coup de fil sur son portable ou un appel radio, au plus simple, de Delta Green. Son interlocuteur, une femme, dit rapidement : "J'espère que vous avez apprécié les coupures de journaux que je vous ai envoyées. Écoutez-moi bien ! J'ai une ou deux indications utiles pour vous. Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, les tordus avec les lunettes et costards noirs ne sont pas vos amis. Ils en ont après la sphère et si vous vous mettez en travers de leur chemin, vos insignes ne vont pas vous servir à grand chose, pas plus qu'aux habitants du coin. Laissez-la leur. Ce que vous cherchez est arrivé dans cette sphère. Ne le laissez pas échapper." La femme raccroche sans attendre.

Si Majestic-12 se doute de la nature extraterrestre de Voyageur et si Santana est en fuite, les agents de NRO DELTA se mettent en chasse à leur tour avec leurs hélicoptères noirs. Ils ne coopèrent pas avec le FBI et la police locale, préférant mener la traque seuls. Dans le cas où Santana serait "tué" par les investigateurs ou les policiers, les agents de NRO DELTA tentent de les intimider pour se faire livrer le cadavre de Santana au nom de la "priorité de la sécurité nationale sur les affaires locales" et de s'emparer du vaisseau s'il n'a pas été détruit. Ils ne menacent pas que la carrière des investigateurs et n'ont pas recours à la force pour obtenir le corps ou le vaisseau. Si les investigateurs refusent de les leur livrer, ils ont prévu de les voler plus tard.

Si le corps de Santana est ramené à un centre médical pour examen, les agents de NRO DELTA le dérobent, avec les rapports du légiste, après l'autopsie. La salle où a lieu cette dernière est surveillée depuis un van garé à proximité. Si la confrontation entre les investigateurs et Voyageur tourne aux cris et aux coups de feu, les agents de NRO DELTA déboulent pour compliquer la situation. Ils tentent alors d'assommer Voyageur plutôt que de le tuer, en utilisant des tasers et font tout pour empêcher les investigateurs de le tuer. À ce moment-là, les agents sont susceptibles d'employer la force pour se protéger, eux et leur "irremplaçable" découverte. Si Voyageur est détruit, ils essaient d'en prélever un

échantillon à des fins d'analyse et sortent alors armes toujours braquées. Ils ne souhaitent pas être capturés, mais ils savent quand ils sont surclassés. Les enfermer ne sert à rien, leurs chefs les faisant libérer rapidement.

L'idéal (pour les agents de NRO DELTA) serait qu'ils récupèrent tous les indices matériels sans blesser personne, sans attirer l'attention et sans éveiller de soupçons. Une fois l'affaire classée (au moins temporairement), ils peuvent obtenir des copies de tous les documents officiels par les voies réglementaires, aussi ne s'en occupent-ils pas au cours de l'aventure. Si la capture de Voyageur vivant vaut bien de tuer les investigateurs et/ou des autochtones, celle de son vaisseau ne le vaut pas, car il leur sera toujours possible de le voler par la suite.

En aucun cas les agents de NRO DELTA ne trahissent leurs supérieurs. Capturés ou arrêtés pour quelque raison que ce soit, ils seront libérés, et les registres officiels falsifiés, dans les douze heures.

On peut supposer que les investigateurs se joindront à Delta Green. Dans le cas contraire, le livre que vous avez entre les mains sera très pratique pour caler un meuble. Dans le cas où vous n'auriez pas de meuble à caler, il vous faudra alors préparer une autre aventure donnant aux investigateurs de meilleures raisons de s'engager dans Delta Green (par exemple MJ-12 essaie de les éliminer en raison de ce qu'ils viennent de vivre dans cette histoire).

S'ils se montrent intéressés par le fait d'intégrer Delta Green, Mlle Green leur répond que l'organisation les contactera en cas de besoin et, qu'en attendant, s'ils tombent sur un fait susceptible de mériter l'attention de Delta Green, ils peuvent toujours la contacter sur son portable dont elle leur fournit le numéro. Pour finir, elle leur conseille de ne pas la suivre. "Je ne voudrais pas vous mettre dans l'embarras en étant obligée de vous semer". Si les investigateurs tentent de la retenir dans le musée, elle sort une grenade lacrymogène et en profite pour s'éclipser. Une voiture rapide avec chauffeur (80% en Conduire automobile) l'attend, moteur tournant, prête à démarrer. Vous ne devriez pas permettre la capture de Mlle Green. Avant de disparaître, elle lance un salut bizarre, en formant un cercle de son pouce et de son index devant son œil droit et en lâchant : "Bonjour chez vous!"

Personnages non-joueurs

Voyageur

Extraterrestre vicieux

FOR 1	CON 26	TAI 2	INT 33
POU 22	DEX 18	PV 14	Mouv. 1

Attaques : Fouet Neurofilament 80%, Paralysie pour 1D10 points de dommages - CON minutes si battu pas un anesthésique de Toxicité 7D6.
Armure : Aucune; il régénère 1D10 PV par round tant qu'il est vivant.
Perte de SAN : 0/1D6
Notes : Ce parasite extraterrestre malfaisant ressemble à un amas argenté de ganglions d'environ un ou deux kilos, au centre d'un réseau de filaments nerveux. Il s'est introduit, sous la forme d'une larve beaucoup plus petite, dans la bouche de son premier hôte durant son sommeil pour atteindre sa taille adulte trois jours après. Voyageur a besoin de sang pour survivre, mais il tire bien plus sa subsistance des horreurs qu'il impose à son hôte les unes à la suite des autres en le forçant à commettre des actes d'une indicible cruauté. Il nourrit son porteur de tout ce qui lui tombe sous la main, y compris la chair humaine. Il peut utiliser toutes les compétences et souvenirs de son hôte et même animer son corps après sa mort. Son attaque la plus efficace se présente sous la forme d'un filament nerveux qui jaillit de la bouche de son hôte pour anesthésier sa victime.

S'il est encerclé et démasqué, Voyageur essaie d'abord de parlementer pour obtenir le droit de fuir, en invoquant la "légitime défense" et les "nécessités nutritionnelles" pour justifier tous ses meurtres. S'il échoue, il tente de marchander pour obtenir son salut, proposant les secrets de la technologie extraterrestre et les "merveilles de l'univers". Si, par contre, il a le dessus, en particulier avec un nouvel hôte potentiel, il se moque de sa victime, dévoilant la joie sadique qu'il éprouve à se glisser dans le système nerveux de ses proies "comme une main dans un gant".
Comment tuer Voyageur : Voyageur est plus difficile à tuer quand il est à l'intérieur du corps de son hôte. Il se trouve dans une zone proche de l'estomac, ce qui fait qu'une blessure à un autre endroit du corps ne lui inflige aucun mal. Nous vous conseillons d'utiliser le système optionnel de localisation des blessures de *Cthulhu 90* pour savoir où l'hôte a été touché (mais sans en avertir les joueurs si vous ne l'utilisez pas habituellement). Dans le cas d'une blessure à l'abdomen, un jet sous Dommagesx4 indique que Voyageur a été touché. Le corps de l'hôte absorbe 1 point par attaque touchant Voyageur.

Exemple : *Un investigateur tire sur l'hôte au M16A2 et lui inflige 13 points de dommages. Le Gardien lance un dé de pourcentage et obtient 40, soit moins que les 13 x 4 = 52% indiquant que Voyageur a été touché. L'hôte absorbe 1 point de dommages et les douze restants sont transmis à Voyageur. Celui-ci ayant 14 PV à l'origine n'est pas mort et en régénère 1D10 au prochain round.*

Le feu ne lui inflige des dommages qu'une fois tous les points de vie de son hôte épuisés. L'électricité ne lui fait subir que la moitié des dégâts normaux, le corps de l'hôte jouant le rôle d'isolant.

Sergent-chef Emanuel Santana, Forces spéciales

Déserteur et hôte vivant de Voyageur, 48 ans
Race : Américain d'origine/Apache

FOR 18	CON 16	TAI 15	INT 15	POU 9
DEX 12	APP 8	ÉDU 17	SAN 0	PV 16

Bonus de dommages : +1D6
Compétences : Arts martiaux 59%, Discrétion 87%, Dissimulation 57%, Écouter 68%, Esquive 44%, Grimper 83%, Navigation (terrestre) 83%, Parachute 42%, Sauter 66%, Se cacher 91%, Trouver Objet Caché 58%
Langues parlées : Anglais 87%, Espagnol 23%
Attaques :
- Coup de pied 59%, 2D6 points de dommages + bd
- Coup de poing 63%, 2D3 points de dommages + bd
- Coup de tête 61%, 2D4 points de dommages + bd
- Couteau de combat 52%, 1D4+2 points de dommages + bd
- Fusil Lee-Enfield MkIII 93%, 2D6+4 points de dommages
- Garrot 64%, spécial
- Lutte 58%, spécial
- Revolver Colt Python 92%, 1D8+1D4 points de dommages

Notes : À la mort de Santana, utilisez les caractéristiques que voici :

Sergent-chef Emanuel Santana, Forces spéciales

Déserteur et hôte de Voyageur, 48 ans
Race : Américain d'origine/Apache

FOR 27	CON 24	TAI 15	INT 0	POU 0
DEX 8	APP 4	ÉDU 0	PV 20	

Bonus aux dommages : +2D6
Compétences et attaques : Voyageur continue de se servir des compétences de Santana comme s'il était encore en vie. La seule différence est le bonus aux dommages plus important et la DEX plus basse.
Armure : Les armes à empalement n'infligent que 1 point de dommages et les autres font subir des dégâts réduits de moitié.
Perte de SAN : -1/1D8

Docteur Joseph Gutierrez
Médecin légiste et hôte potentiel pour Voyageur, 32 ans
Race : Hispanique

FOR 13	CON 16	TAI 10	INT 17	POU 11
DEX 14	APP 16	ÉDU 21	SAN 55	PV 13

Compétences : Bibliothèque 51%, Biologie 73%, Conduire automobile 41%, Crédit 44%, Criminologie 77%, Discrétion 41%, Écouter 53%, Médecine 68%, Pharmacologie

72%, Premiers soins 83%, Se cacher 42%, Trouver Objet Caché 78%
Attaques : Scalpel 67%, 1D4+1 points de dommages

"Mlle Green"

Agent de Delta Green, 34 ans
Race : Afro-américaine

FOR	10	CON	12	TAI	12	INT	18	POU	15
DEX	13	APP	15	ÉDU	21	SAN	70	PV	12

Compétences : Baratin 44%, Conduire automobile 51%, Déguisement 92%, Discrétion 71%, Dissimulation 32%, Écouter 53%, Informatique 63%, Marchandage 47%, Mythe de Cthulhu 5%, Persuasion 66%, Psychologie 46%, Se cacher 72%, Trouver Objet Caché 56%
Langues parlées : Anglais 95%
Attaques : SIG-Sauer Modèle P226 Auto 70%, 1D10 points de dommages

Agent fédéral standard

(FBI, Marshal, etc.)

FOR	13	CON	14	TAI	14	INT	15	POU	13
DEX	14	APP	10	ÉDU	14	SAN	65	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Baratin 28%, Bibliothèque 37%, Conduire automobile 62%, Discrétion 53%, Droit 53%, Écouter 67%, Informatique 27%, Psychologie 41%, Trouver Objet Caché 62%
Langues parlées : Anglais 73%
Attaques :
Art martiaux 53%, spécial
Beretta M92 Auto 64%, 1D10 points de dommages
Fusil M16A2 63%, 2D8 points de dommages
Armure : Veste légère en kevlar, 6 PV

Policier standard

(Police d'État, police indienne, etc.)

FOR	16	CON	15	TAI	15	INT	13	POU	12
DEX	13	APP	13	ÉDU	10	SAN	60	PV	15

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Conduire automobile 62%, Discrétion 47%, Droit 38%, Écouter 56%, Se cacher 44%, Suivre une piste 37%, Trouver Objet Caché 63%
Langues parlées : Anglais 54%

Attaques :
Beretta M92 Auto 61%, 1D10 points de dommages
Coup de pied 42%, 1D6 points de dommages + bd
Coup de poing 72%, 1D3 points de dommages + bd
Fusil Mossberg 500TP8-SP 62%, 4D6 points de dommages
Lutte 62%, spécial
Matraque 58%, 1D6 points de dommages + bd
Armure : Veste légère en kevlar, 6 PV

Volontaire adjoint standard

(Éleveurs et bergers apaches)

FOR	15	CON	15	TAI	12	INT	13	POU	10
DEX	15	APP	13	ÉDU	10	SAN	50	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Discrétion 48%, Écouter 67%, Équitation 46%, Lancer 67%, Navigation (terrestre) 47%, Se cacher 43%, Suivre une piste 82%, Trouver Objet Caché 64%
Langues parlées : Anglais 52%, Apache 48%
Attaques :
ou Carabine Winchester M1894 64%, 2D6+4 points de dommages
ou Fusil à pompe Winchester M1897 74%, 4D6 points de dommages pour les chevrotines, 1D10+6 points de dommages pour les balles
ou Fusil Remington Sportsman 74 66%, 2D6+4 points de dommages

Agent NRO DELTA standard

livré avec costume et lunettes noirs, 34 ans

FOR	15	CON	14	TAI	12	INT	15	POU	12
DEX	14	APP	10	ÉDU	17	SAN	60	PV	13

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Arts martiaux 52%, Conduire automobile 61%, Discrétion 56%, Dissimulation 52%, Écouter 46%, Électronique 34%, Esquive 38%, Se cacher 43%, Serrurerie 47%, Trouver Objet Caché 47%
Attaques :
Coup de pied 59%, 2D6 points de dommages + bd
Coup de poing 63%, 2D3 points de dommages + bd
Coup de tête 61%, 2D4 points de dommages + bd
Lutte 58%, spécial
Armure : Veste légère en kevlar, 6 PV

Appendice E : Scénarios

Convergence

John Tynes

Ainsi qu'il a été expliqué au début de cet ouvrage, les Mi-Go sont engagés dans une opération secrète d'étude et expérimentation sur les citoyens américains. Sous l'apparence des Greys, ils sont responsables de divers phénomènes tels que les mutilations de bétail, enlèvements d'humains et autres activités tout aussi désagréables. Ils mènent leurs expériences avec l'accord du gouvernement des États-Unis, représenté par l'agence secrète appelée Majestic-12.

L'une des opérations scientifiques conduites actuellement par les Mi-Go est l'expérimentation d'une substance connue sous le nom de protomatière, développée par les Mi-Go et polymorphe au niveau cellulaire, tant sur le plan de la génétique que de la physiologie. Cette matière est capable d'imiter facilement n'importe quel substance organique terrestre et même de l'améliorer. Un muscle constitué de protomatière, par exemple, sera (si les Mi-Go le souhaitent) bien plus fort et efficient qu'un muscle humain normal. Bien que la protomatière se montre très utile, son implantation chez les humains est encore problématique, en raison des rejets éventuels et des graves répercussions psychologiques provoquées par les modifications corporelles résultant de l'expérience.

Depuis quatre mois, les Mi-Go ont lancé un programme expérimental dans la petite ville de Groversville, dans le Tennessee. Ils ont commencé en implantant des tissus mi-go obtenus *in vitro* dans le bétail, en se servant de la protomatière comme agent liant, de façon à ce que le corps des bêtes accepte le tissu étranger. Cette expérience a été étendue aux humains au bout de dix semaines. Certains d'entre eux furent enlevés et soumis à d'étranges expériences impliquant la protomatière puis, après que les Mi-Go eurent bloqué leurs souvenirs des expérimentations, ils furent mis en observation une fois rendus à leur vie quotidienne.

Le réservoir d'eau de la ville a été pollué avec une forme inhabituelle de protomatière permettant aux Mi-Go d'établir un lien mental avec ceux qui en sont infectés. L'ensemble de la population de la ville a absorbé cette substance avec l'eau de ce réservoir et a donc subi de légères altérations cérébrales. Les Mi-Go peuvent voir ce que les gens voient, entendre ce qu'ils entendent et ainsi de suite, chaque fois qu'ils le souhaitent. Ils peuvent également les prendre sous leur contrôle et diriger complètement leurs actions. Ces surveillances et dominations psychiques se font directement sur une échelle de un Mi-Go pour une personne et dans une limite de huit kilomètres; les Mi-Go ne peuvent donc pas contrôler en permanence l'ensemble de la population de la ville et se servent finalement assez peu de cette option. D'autant plus qu'elle a surtout été mise en place pour des raisons de sécurité au cas où leur activité attirerait l'attention : ils peuvent ainsi surveiller le shérif et les notables chaque fois que c'est nécessaire.

En guise de surveillant, les Mi-Go ont fusionné grâce à la protomatière le Conseil Municipal de Groversville en une seule entité, vivant en permanence dans la mairie d'où elle surveille les personnes importantes de la ville (y compris les opérateurs du téléphone et les hommes du shérif). Sous l'influence de la protomatière dans leur cerveau, les parents et amis des conseillers ne s'inquiètent pas de leur absence ("Oh! il est à son travail...").

Les Mi-Go ont récemment enlevé et modifié chirurgicalement un jeune homme du nom de Billy Ray Spivey, remplaçant le tissu musculaire de ses bras et jambes par un équivalent à base de protomatière. Billy Ray possède maintenant une force et une résistance incroyable dans ses membres, mais il a besoin d'énormément de calories pour compenser celles brûlées au cours de tout effort violent. De plus, ses muscles améliorés demandent tellement à son organisme qu'il ressent en permanence une grande douleur dans tout le corps.

Depuis qu'il a été conditionné et relâché, Spivey souffre le martyre. Inconscient de ce qui lui est arrivé, il a accidentellement tué son père en raison de sa force surhumaine. Il prit la fuite à travers plusieurs États, détroussant les pharmacies pour y trouver des anti-douleurs et de l'argent. Le FBI a fini par l'appréhender et un agent fut témoin des capacités extraordinaires de Spivey. L'officier responsable, un "sympathisant" de Delta Green, l'a examiné et conclu qu'il s'agissait d'un cas pour l'organisation, ce qu'impliquaient les "améliorations" de son corps étant trop bizarre pour suivre la voie normale.

Informations pour les investigateurs

Les investigateurs, tous agents ou sympathisants de Delta Green, sont convoqués à une réunion dans les bureaux du FBI à Knoxville, dans le Tennessee, par l'agent spécial responsable du bureau James Derringer. Ce dernier a passé toute sa carrière au FBI après avoir participé à sa première opération pour Delta Green à l'époque où il était Marine au Viêt-nam. Derringer est un agent du FBI exemplaire, même si parfois il souhaite traiter certaines affaires sans passer par les voies réglementaires (en clair, par Delta Green).

Derringer accueille les agents dans une salle de réunion et insère une cassette dans un magnétoscope en leur expliquant que ce qu'ils vont voir a été filmé par les caméras de

surveillance d'une station-service de l'Alabama, au cours d'une agression quatre jours plus tôt.

Sur l'écran 55 cm, apparaît l'image granuleuse, en noir et blanc d'un jeune homme qui s'approche du comptoir de la station, l'air nerveux. Il prononce quelques mots en ayant l'air de souffrir (il n'y a pas de son) et le caissier le regarde bêtement. L'homme lance sa main et frappe le caissier du poing à la tempe.

Le crâne du caissier éclate et sa tête arrachée de ses épaules par la violence du coup tombe sur le comptoir tandis que son corps décapité vacille un instant, le sang giclant de son cou tranché. Le jeune homme recule avec un air stupéfait. Les mains du caissier s'élèvent saisies de spasmes puis son corps s'effondre au sol. Le jeune homme appuie sur des touches de la caisse jusqu'à ce que le tiroir s'ouvre, saisit les billets qui s'y trouvent, se détourne et sort du cadre pour réapparaître un moment après les mains pleines de flacons de médicaments et sortir de nouveau du champ pour ne plus y revenir. Cette scène impose un jet de SAN avec une perte de 0/1 point.

L'homme, explique alors Derringer, a détroussé six stations d'essence et pharmacies au cours de deux dernières semaines, d'abord dans le Tennessee puis en Alabama et enfin en Géorgie. Il a été appréhendé après sa dernière attaque, un agent du FBI et un garde national lui ayant mis quatre balles dans le corps avant qu'il tombe. Il a survécu et se trouve actuellement détenu dans une pièce voisine. Son nom est Billy Ray Spivey et ce n'est rien qu'un jeune homme effrayé... avec des muscles constitués de tissu non humain.

Billy Ray Spivey

Spivey n'est effectivement rien d'autre qu'un adolescent apeuré de dix-huit ans, fils unique de Rich et Angel Spivey de Groversville, Tennessee. Ayant terminé le lycée il y a peu, il vit avec ses parents et a présenté sa candidature pour un travail au garage automobile Saturn à Smyrne, à une heure de là.

En entrant dans la pièce où Spivey est détenu, les agents sont confrontés à l'image d'un jeune garçon empâté, vêtu de chaussures de sports, d'un jean et d'un t-shirt Metallica. Il semble un peu perdu. Un jet d'Idée réussi suggère qu'il est sous influence de calmants puissants. Il est lié à sa chaise par un assortiment apparemment superflu de menottes et liens divers et trois agents de FBI (n'appartenant pas à Delta Green) le surveillent, armés de fusils d'assaut M16A2, avec ordre de tirer s'il se libère de ses liens. Derringer résume rapidement les faits connus :

- Δ Spivey a disparu il y a huit jours de chez ses parents à Groversville pour réapparaître au bout de deux jours, perdu et incapable de dire ce qui lui était arrivé. Il était malade et souffrait beaucoup. Ses parents l'ont alité et ont appelé le docteur du coin pour qu'il l'examine. Tout ce que le médecin put constater était que Billy souffrait physiquement et mentalement sans qu'on puisse expliquer pourquoi, qu'il faisait preuve d'un appétit



Seigneur, seigneur, pourquoi m'as-tu abandonné ?

remarquable, n'hésitant pas un instant à dévorer tout ce qu'on lui proposait, qu'il n'avait aucune activité intestinale et qu'il n'a pas uriner durant cette période.

Δ Il y a quatre jours, il a eu une sorte de crise. Son père a tenté de le calmer et de le garder couché. Spivey lui a envoyé son poing à travers la poitrine, littéralement, le tuant sur le coup. Apparemment désemparé, il a alors fui la maison et couru vers la ville.

Δ À Groversville, il a volé 65 $ à la station d'essence Sinclair ainsi que plusieurs boîtes d'aspirine. Il a pris également la voiture du pompiste et a fui en empruntant l'autoroute 135. Le pompiste a déclaré que Spivey n'avait pas d'arme, mais qu'il avait démoli le comptoir à mains nues.

Δ Dans les jours qui suivirent, Spivey parcourut l'Alabama et la Géorgie. Ceux qui l'ont croisé l'ont décrit comme dément, sans aucun sens de ses actions. Dans les stations-service qu'il a dévalisées, il a toujours dérobé l'argent, de la nourriture et un assortiment d'anti-douleurs.

Δ Après la mort du pompiste de l'Alabama qu'on a pu voir sur la cassette, le FBI s'est intéressé à l'affaire. Derringer s'y est trouvé mêlé et s'est rendu compte que quelque chose n'allait pas.

Δ À un barrage routier en Géorgie, un agent du FBI et un garde national ont tiré sur Spivey quatre fois après qu'il eut tordu le fusil du garde en deux. Les quatre balles ont été tout juste suffisantes pour l'arrêter. Il fut alors ramené, mis sous sédatifs et examiné.

Δ Les analyses ont montré que le tissu musculaire de ses bras et ses jambes avait été entièrement remplacé par une matière étrange qui, bien qu'elle imite les muscles humains, possède un certain nombre de caractéristiques non humaines.

Δ Spivey possède une force musculaire énorme, mais la structure de son squelette n'a pas changé, ce qui veut dire que, bien qu'il soit assez fort pour soulever une voiture et la lancer, ses os se briseraient avant qu'il puisse la lever très haut.

Δ Des examens supplémentaires ont permis de trouver des traces de chirurgie lourde, signalée par des cicatrices couvrant ses bras et jambes, invisibles à l'œil nu, les incisions semblant avoir été refermées avec le même tissu que celui qui compose maintenant ses muscles.

Après avoir eu connaissance de ces détails, Derringer décida de lancer Delta Green sur l'affaire. La présence de biotechnologie dans le corps de Spivey est d'une importance énorme et Derringer espère savoir de quoi il retourne avant de laisser fuir ces informations.

Les agents peuvent interroger Spivey s'ils le veulent, de même que Derringer. Bien que sous l'influence d'un tranquillisant très puissant, Spivey peut répondre à leurs questions, d'une voix monotone. Il n'a aucun souvenir de son "temps perdu" il y a huit jours et les jours qui ont suivi ne sont guère qu'un tourbillon de mouvements et de douleur. Il ne peut expliquer ses actions, sinon pour dire que "ça fait mal", en référence à la douleur provoquée par le remplacement de ses muscles.

Une fois l'interrogatoire de Billy Ray Spivey terminé, Derringer informe les investigateurs de ce que Groversville a connu plusieurs événements étranges ces derniers temps, et que la disparition de Spivey n'est pas la première. Il voudrait qu'ils se rendent sur place (sous couvert d'enquêter sur de prétendus trafiquants de drogue auxquels aurait été lié Spivey) et de découvrir ce qui s'y passe. Ils partent sur-le-champ.

Groversville

Groversville est le chef-lieu du comté (fictif) de Grover County, au cœur du Tennessee. Grover County est une zone agricole, avec de nombreuses petites villes disséminées çà et là. Sa population est officiellement de 1 200 personnes, mais la cité est mieux équipée que ne le laisserait supposer sa taille. Sa position de chef-lieu de comté aussi bien que de ville escale sur l'autoroute 135 lui ont apporté une prospérité plus grande que celle des villes voisines.

Groversville est située à l'extrémité orientale de deux rangées de collines abruptes qui convergent vers elle en une sorte de V incliné. Les limites de la ville se situent officiellement au niveau de ces collines, mais un grand nombre de fermes installées au-delà (ou même dans les collines) lui sont rattachées, contribuant largement à l'économie de Groversville.

La cité est une mine d'activité ufologique. Les autochtones ont vu d'étranges lueurs dans les collines depuis des mois. Plusieurs fermiers ont signalé la découverte de bétail ayant subi une vivisection ou opéré de quelque manière, dont quelques vaches encore vivantes. Depuis quelques semaines, un certain nombre de gens se sont rendu compte qu'ils avaient un blanc dans leur souvenirs, allant de quelques heures à plusieurs jours. Leurs souvenirs s'arrêtent brusquement au moment du "blanc" pour reprendre plus tard.

Majestic-12

Des agents de la section NRO DELTA rattachés à Majestic-12 (sous l'autorité du Projet GRENAT) sont en ville dans le plus grand secret. Leur assistance a été demandée par les Greys pour aider à camoufler les enlèvements et autres phénomènes se produisant à Groversville. Cette opération est la plus longue et la plus importante menée par les Greys jusqu'ici (pour autant que Majestic-12 le sache) et, en conséquence, DELTA a fait de son mieux pour l'aider.

Il y a huit agents dans la région. Leur principale contribution a été de mener une campagne de désinformation de façon à éviter que quiconque fasse trop attention à ce qui se passe à Groversville.

Δ En se faisant passer pour des gens de la ville, ils téléphonent aux médias régionaux pour émettre des idées

débiles et se plaindre bêtement de ce qui arrive à Groversville, tactique qui a rapidement fait de la ville la cible de plaisanteries dans toutes les salles de rédaction de la région. Ils mentionnent fréquemment Elvis.

Δ Ils ont posé une dérivation sur les lignes téléphoniques de la ville et interceptent tous les appels des gens de Groversville à la plupart des médias régionaux et nationaux pour les transférer à un des agents DELTA, lequel, se faisant passer pour le journal ou la chaîne de radio ou de télé demandée, ne fait rien que ridiculiser son interlocuteur et l'insulter pour lui avoir fait perdre son temps.

Δ DELTA a laissé fuir de fausses informations jusqu'aux producteurs de *Phénomène X*, un magazine télévisé consacré au paranormal sous l'angle du sensationnalisme, lesquels ont entamé un reportage choc sur les OVNI de Groversville, ce qui ne manquera pas de discréditer encore plus le phénomène.

Δ Pour finir, ils ont fabriqué un certain nombre de films vidéo et de photographies manifestement truqués montrant les OVNI au-dessus de Groversville et les ont envoyés aux principaux groupes d'études ufologiques à travers tout le pays. Les faux furent évidemment démasqués et plus aucun de ces groupes ne va risquer sa réputation en s'intéressant à Groversville.

La tactique "rouleau compresseur" de DELTA a fonctionné. La "folie" des OVNI à Groversville a fait l'objet de plaisanteries des comiques de music-hall et de boîtes de nuit et de commentaires apitoyés dans les médias nationaux. Tout le monde a entendu parler de Groversville. Personne n'en a cru un mot. La section DELTA a bien fait son travail.

Événements

Les diverses possibilités d'enquête sont décrites dans les sections qui suivent. Il y a, cependant, deux événements importants qu'il faut aborder pour commencer, événements que vous ferez intervenir quand vous le jugerez opportun.

Tout d'abord, au troisième jour de l'histoire, ou à peu près, un courrier arrive du bureau de Derringer, annonçant que le laboratoire chargé de l'analyse de la substance trouvée dans le corps de Spivey, s'il n'a pas encore réussi à l'identifier, a par contre découvert une méthode simple et fiable de tester sa présence.

Le messager apporte avec lui plusieurs litres d'un composé fabriqué par le laboratoire qui vire au pourpre vif au contact de la protomatière et devrait aider les agents à identifier les personnes "altérées" par celle-ci et à découvrir où elle est stockée en ville. Le composé est conditionné en pulvérisateurs de plastique, comme les nettoyants pour vitres.

Peu après avoir reçu le composé et avoir commencé à l'utiliser pour leurs tests, les agents font une découverte épouvantable : tous les habitants ont de faibles quantités de cette substance sur la peau et l'air même qu'ils respirent est contaminé. Dans toute la ville, l'eau (provenant toujours du même réservoir) vire directement au rouge au sortir du robinet. : la protomatière y a remplacé tous les micro-organismes habituels. Cela signifie que les habitants ont bu la protomatière et qu'ils en ont tous dans le corps (0/1D3 points de SAN pour tous les agents) et que les agents qui sont là depuis plusieurs jours, mangeant et buvant des plats et boissons préparés avec cette "eau", sont eux aussi contaminés! C'est le moment de faire un autre jet de SAN (perte possible : 1/1D6). Si les agents décident qu'ils faut isoler la ville et mettre les habitants en quarantaine en raison de cette eau contaminée, reportez-vous au paragraphe "Quarantaine", page 189.

Deuxième point : à un moment donné, l'un des agents est enlevé par les Mi-Go. Ceci doit se produire sans que quiconque le sache (même le joueur). Faites en sorte que cela se passe durant leur sommeil (en supposant que les Mi-Go sont capables de kidnapper un dormeur en assommant les autres avec un gaz pour qu'ils ne se réveillent pas) ou quand l'un d'eux se retrouve seul. L'absence dure quelques heures. À son retour, l'agent n'a aucun souvenir du temps passé avec les Mi-Go et ne se rend même pas compte que son emploi du temps montre un blanc si personne n'attire son attention dessus. S'il a été enlevé (et ramené) durant son sommeil, il ne sait pas qu'il lui est arrivé quelque chose.

Les Mi-Go ont pratiqué sur lui une opération bizarre : son système digestif, son foie et ses reins ont été remplacés par des organes digestifs plus efficaces qui traitent les aliments et les boissons à un point tel qu'il n'y a plus aucun déchet solide. Les nouveaux intestins restructurent la cellulose en sucres digestibles et absorbent les matières qui ne le sont pas de façon à les rendre inoffensifs et susceptibles d'être filtrés par le sang. Ces organes ne sont pas indestructibles, aussi les cascades du genre avaler des lames de sont pas recommandées. En d'autres termes, l'agent urine mais ne défèque plus.

Aussi bizarre que ça puisse paraître, il est fort probable que son joueur s'en trouve gêné. Son personnage a beaucoup moins besoin de manger pour vivre mais son appétit ne change pas. Il est perpétuellement assoiffé, son corps exigeant plus de liquide pour digérer les matières restructurées. Son urine passe par toute une série de colorations inhabituelles le mettant mal à l'aise. S'il continue de se nourrir comme par le passé, il prend du poids *très* rapidement, les sucres digestibles étant stockés sous forme de graisse, l'essentiel de la masse de chaque repas étant convertie directement en tissu graisseux, sans doute plusieurs kilos après un bon repas.

Devant sa surcharge pondérale, il va sans doute rester calme et voir si le problème persiste. Quand il verra que c'est le cas et qu'il se rendra compte que ce n'est pas normal, exigez un jet de SAN (1/1D6). Le moment idéal pour ce jet serait celui où l'agent (s'il y pense) essaie le composé détecteur sur lui, en privé, pour découvrir que son abdomen est couvert de larges cicatrices dissimulées par de la protomatière comme c'était le cas pour Billy Ray Spivey.

Placez ces événements au moment le plus opportun, mais au moins deux ou trois jours après le début de l'enquête. Entre-temps les agents ne chômeront pas. Le paragraphe qui suit décrit les pistes possibles à suivre au cours des premiers jours.

L'arrivée

Les agents de Delta Green arrivent probablement discrètement à Groversville. Leur couverture consiste à dire que Spivey s'est mis à dos des trafiquants de drogue avec lesquels il travaillait, ceci expliquant la série de meurtres (il était coincé, obligé de fuir ses complices). En fait, il n'y a pas de drogue dans le comté, en dehors de quelques plants de marijuana, mais l'histoire suffira à expliquer l'enquête et les interrogatoires menés par les agents.

Le shérif Dan Oakley attend leur arrivée et se montre un peu énervé s'ils ne se présentent pas à lui dès leur premier jour sur place. C'est un policier sérieux, bien qu'il ait tendance à voir son boulot comme une extension de sa rugueuse personnalité.

Il se montre incrédule en ce qui concerne cette histoire de trafic de drogue et assure que si elle est vraie, il s'agit de personnes d'un autre comté qui ne peuvent être là depuis longtemps. Il propose toute l'aide dont il est capable. Bien évidemment, dès que les conseillers de la ville apprennent la venue des agents, ils gardent l'œil (ou plutôt la pensée) sur Oakley pour découvrir ce qu'ils cherchent. Les informations importantes seront transmises aux Mi-Go.

Angel Spivey

La maison des parents de Spivey (où il habitait) est située à un kilomètre et demi au sud de Grover Valley, au centre d'une petite zone cultivée. La mère, Angel, en est maintenant la seule habitante, mais sa sœur et son beau-frère (Amy et Joe Crista) restent quelque temps avec elle pour lui tenir compagnie. Son époux, Rich, a été inhumé la veille. Angel a été interrogée par les gardes nationaux et n'a pas grand-chose à apprendre aux agents. C'est une femme résistante, mais désemparée par la façon dont sa famille a été anéantie.

Elle peut leur apprendre que le "temps perdu" de Billy Ray est survenu alors qu'il revenait à la maison de chez sa petite amie Jane Allen. Il est parti de chez elle vers 21 h pour n'arriver chez ses parents que vers 20 h 30 deux jours après, totalement inconscient du temps écoulé. Il était malade et ressentait quelque douleur. Angel et son mari l'ont mis au lit où la douleur n'a fait qu'amplifier (il s'agissait, en fait, de la fin de l'effet des anti-douleurs utilisés par les Mi-Go). Le médecin n'a pu trouver la moindre origine à ces symptômes.

Angel n'a pas assisté au meurtre de son mari. Elle a entendu Billy sangloter, puis l'a vu courir hors de la maison, le bras couvert de sang jusqu'au coude. Elle s'est précipitée vers la chambre de son fils pour y trouver Rich, un trou énorme dans la poitrine, rendant son dernier soupir.

Elle est certaine que Billy Ray n'avait rien à voir avec la drogue.

Les amis de Billy Ray

Billy Ray fréquentait une bande de jeunes gens qui, pour l'essentiel, traînaient, écoutaient de la musique très fort et demandaient à leurs frères aînés d'acheter de la bière pour eux au *Merle's Country Bunker*.

Vous pouvez développer ces jeunes selon vos besoins. Ils n'ont pas grand-chose à apprendre, si ce n'est que Billy Ray



Une odeur de carton brûlé...

n'avait absolument rien à voir avec la drogue (ce qui est vrai, pour autant que les agents le sachent). Si on leur demande où Billy aimait traîner et où il a bien pu se cacher durant le temps qu'il a "perdu", ils indiquent le réservoir d'eau qui est le rendez-vous du soir et du week-end. Le shérif Oakley et tous les parents de la ville peuvent le confirmer.

Le réservoir

Le réservoir est situé dans les collines au nord de la ville. Les agents s'y rendent après avoir découvert la contamination de la ville ou parce qu'ils supposent que Billy Ray a pu y passer une partie du temps "perdu".

S'ils le font avant que Derringer ait envoyé le composé détecteur de protomatière, ils n'y découvrent rien d'intéressant. Les environs du lac montrent des traces de fréquentation – canettes de bière vides, sachets de chips, les restes d'un feu de camp – mais il n'y a rien de suspect, ni rien qui ait à voir avec Billy Ray Spivey.

Si les agents disposent du composé, c'est une autre histoire. En vaporiser autour du lac fait apparaître des marques pourpres partout : dans l'air, sur l'herbe, sur le bâtiment abritant les pompes du réservoir. Une vaporisation sur l'eau lui donne une couleur pourpre, la plus pure qu'ils aient vue. Il est évident qu'ils tiennent là l'origine de la contamination de la ville par la protomatière – bien que cela n'explique pas l'étrange opération chirurgicale infligée à Billy Ray.

La mairie

Les agents découvrent vite qu'il est difficile de parler aux dirigeants de la ville. Il leur faut prendre rendez-vous un jour à l'avance et ce à la mairie même. Un appel au domicile de l'un des conseillers ne donnera qu'un "Oh! il est peu à la maison ces jours-ci. Essayez plutôt à son bureau". Les proches des conseillers ont reçu pour instruction subconsciente, via la protomatière présente dans leur organisme, de ne rien trouver de bizarre au comportement de ceux-ci et de n'y voir que leur travail habituel.

Il est possible de prendre rendez-vous mais avec un seul conseiller à la fois. Les excuses invoquées – c'est la période des impôts dans le pays, ce qui donne énormément de travail – ne résistent pas à une vérification auprès des mairies des villes voisines.

Le conseiller rencontré se montre courtois et amical et répond aux questions sur un ton aussi normal que possible. Il prend un air grave si les agents font état d'avertissements sérieux et promettra de faire le nécessaire. Ce qui signifie bien sûr que les conseillers vont contrôler les personnes qu'il faut pour étouffer l'affaire.

Si un ou plusieurs agents forcent la porte de la salle du conseil municipal, une vision terrible s'offre à eux. Des livres et papiers sont disséminés dans toute la pièce, les meubles sont retournés et les fenêtres occultées. La moitié du plancher est occupée par une masse glaireuse – de la protomatière – qui contient les corps des conseillers qu'elle a absorbés. Leurs visages apparaissent à sa surface, à différentes hauteurs, parlant tous à la fois. Lorsqu'un conseiller doit être vu seul, il peut s'extraire de l'ensemble, mais il ne peut y en avoir qu'un à la fois qui le fasse pour ne pas compromettre l'emprise qu'ils exercent sur les habitants de la ville. En cas de combat, on utilisera les caractéristiques du Rejeton de Protomatière données page 193.

Merle's Shut Eye

Ce petit motel d'une douzaine de chambres est la propriété de Merle Barn, l'homme le plus riche de Groversville (ce qui ne veut pas dire grand-chose), président du conseil municipal et également propriétaire du *Merle's Country Bunker* (seul établissement de la ville autorisé à vendre de l'alcool) et du garage automobile Merle.

C'est le seul endroit où peuvent descendre les agents durant leur séjour, à moins de louer des chambres à un fermier, ce qui est contraire au règlement. De toute façon, le motel est un endroit correct où les agents ne risquent pas grand-chose.

Deux chambres y sont occupées par des gens susceptibles d'intéresser les investigateurs. L'une par Scott Adams, rédacteur en chef d'une lettre d'information ufologique appelée *Surveillez le ciel!* et ufophile fanatique. Scott est mort la veille de l'arrivée des agents. Le gérant de l'hôtel n'est pas au courant du décès. L'autre personne est Jane Allen, la petite amie de Billy Ray Spivey qui s'est terrée au motel sous la protection (à cette époque) de Scott Adams. Voici leur description.

Scott Adams

Adams, rédacteur en chef de *Surveillez le ciel!*, un bulletin ufologique du Tennessee, et chercheur amateur en ufologie, est maintenant au nombre des cherchés. Il a été enlevé par les Mi-Go alors qu'il examinait le réservoir et ses fluides cérébro-spinaux ont été remplacés par de la protomatière, ce qui l'a rendu hypersensible et l'a doté de capacités télékinétiques et télépathiques limitées. Incapable de les contrôler, il s'est réfugié dans sa chambre du motel, maintenant les lumières éteintes et les rideaux tirés (il voyait très bien dans le noir alors que la lumière du jour était bien trop brillante pour lui, sans parler de la brûlure occasionnée par la chaleur du soleil et du rayonnement ultraviolet qu'il ressentait physiquement sur sa peau). Lorsqu'il tenta de communiquer avec l'extérieur pour parler de son état, les Mi-Go le forcèrent (par le biais de la protomatière dans son organisme) à se donner la mort et son corps repose depuis dans sa chambre, ignoré de tous.

La plupart des habitants de la ville, si on leur parle d'OVNI et de lueurs étranges, mentionnent Adams (qu'ils appellent habituellement "le type aux OVNI"). Ils sont à même de raconter qu'il est arrivé il y a une dizaine de jours, peu après le meurtre perpétré par Billy Ray Spivey sur son père. Il n'y a aucun lien entre les deux faits, quoiqu'en pensent les agents. Une recherche sur le passé d'Adams indique qu'il habite à Knoxville, publie le bulletin *Surveillez le ciel!* et a été arrêté deux fois pour violation de propriété, et chaque fois condamné à des travaux d'intérêt général. Les deux accusations ont été le résultat de recherches ufologiques mal informées. Adams n'était pas un criminel.

La chambre d'Adams

Adams est inscrit sur les registres du motel et a payé pour encore trois jours. Sa chambre n'étant pas loin de celles des agents, il est possible qu'ils décident de lui rendre visite. La

fille à l'accueil ne l'a pas vu depuis la veille de leur arrivée mais cela n'a rien de suspect. Les appels téléphoniques à sa chambre arrivent sur un modem. Si les investigateurs appellent en se servant de leur ordinateur (s'ils en ont un), rien ne se passe une fois la communication établie et il leur est impossible d'accéder à son système. Personne ne répond lorsqu'on frappe à la porte. La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché à ce moment permet de remarquer un bout de tissu qui dépasse légèrement de sous la porte, laissant supposer qu'une serviette a été étendue contre la fente entre celle-ci et le sol.

Il est possible d'obtenir la clé de la chambre d'Adams ou celle de la chambre voisine et celle de la porte communicante, à l'accueil sur simple présentation d'un insigne officiel. La porte de la chambre résiste à l'ouverture et il faut la pousser.

À l'intérieur, Adams, dont les sens avaient été aiguisés par la protomatière, a méthodiquement rendu la pièce étanche à toute lumière extérieure. Il a fermé les rideaux, tendu des couvertures en travers des fenêtres, collé le tout avec du ruban adhésif et fait de même avec la porte d'entrée. Il a débranché le téléphone et branché directement le modem de son portable à la place. Pour finir, il a retiré toutes les ampoules. Il s'est alors senti assez bien.

Il a ensuite tenté de contacter ses associés par liaison informatique, escomptant que cela échapperait à quelqu'un qui écouterait les communications téléphoniques. Il avait raison, mais cela ne l'a pas coupé de la surveillance psychique exercée par les Mi-Go au travers de la protomatière qu'il avait ingérée sans le savoir.

Estimant l'expérience terminée, les Mi-Go ont ordonné à Adams (toujours par le biais de la protomatière) de remplir la baignoire, de se glisser dedans et de s'ouvrir les poignets.

En entrant dans la chambre, on se retrouve dans une pièce sombre qui sent mauvais. Après avoir retiré les couvertures des fenêtres, on s'aperçoit qu'un désordre bizarre y règne. Une partie des vêtements d'Adams est soigneusement pliée sur une table tandis que le reste (ceux qui étaient trop rugueux pour sa peau hypersensible) sont jetés en tas dans un coin. Des boîtes de hamburgers et autres confiseries traînent partout sur le sol. Le micro-ordinateur portable d'Adams, un Powerbook Macintosh, est posé sur le lit, un fil le reliant au mur (voir le chapitre *L'ordinateur d'Adams* pour plus de détails). Dans la salle de bains, un homme mort gît dans l'eau rougie de la baignoire.

Son corps est ce qui attire le plus l'attention. C'est celui d'un homme d'environ trente quatre ans, lourd, aux cheveux noirs bouclés et à la barbe épaisse, qui porte un caleçon et un t-shirt (avec l'inscription *Knoxville Fantasy Convention 1989*). De nombreuses coupures aux poignets semblent avoir provoqué le décès.

Après un moment, on remarque quelque chose de bizarre : une bosse sur le haut du crâne d'Adams, un peu sur la droite, constituée d'un tissu blanchâtre, de sept ou huit centimètres de diamètre et totalement dépourvue de pilosité. Elle ne semble pas être constituée de tissu humain.

L'eau de la baignoire est assombrie par le sang et totalement opaque. La protomatière est sortie du corps d'Adams et se déplace maintenant en boule dans le bain, attendant que la bonde soit ouverte pour rejoindre le réservoir d'approvisionnement en eau. La bosse est également en protomatière. Elle se détachera de la tête au moment opportun.

Croyez-le ou non, mais cette séquence peut fournir un moment intensément dramatique. Le récit de ce qui s'est passé au cours des tests le montre suffisamment.

Deux agents se sont introduits dans la chambre d'Adams, laissant le shérif et ses adjoints à l'extérieur. Ils ont fouiné un peu dans la pièce avant de gagner la salle de bains. Ils avaient déjà connaissance de la contamination de l'eau du réservoir et de l'approvisionnement de la ville. Dans la salle de bains, l'un des agents fouilla dans la baignoire, cherchant s'il n'y avait rien qui soit tombé au fond, et quelque chose frôla sa main (la protomatière). Les deux agents paniquèrent, l'un d'entre eux braquant son pistolet sur la baignoire tandis que l'autre tentait d'ouvrir la bonde pour faire couler l'eau et savoir ce qui traînait dedans.

La protomatière jaillit du bain pour aller s'infiltrer dans le canon du pistolet du premier agent avant de se dilater dans deux directions, déchiquetant l'arme dans la main de son propriétaire. Les deux agents paniquèrent encore plus et sortirent d'autres armes. Ils remarquèrent à ce moment la disparition de la bosse sur la tête d'Adams, ce qui ne fit qu'aggraver leur état de panique. Un peu de protomatière passée dans les tuyauterie se mit soudain à cogner bruyamment contre la bonde pour l'ouvrir et permettre au reste de s'enfuir. Les agents reculèrent, leurs armes braquées sur la baignoire, tandis que le bruit se faisait de plus en plus fort. La bonde explosa et un flot de protomatière en jaillit jusqu'au plafond avant de retomber en pluie dans toute la salle de bains. L'un des agents s'esquiva par la porte ouverte mais l'autre fut couvert de protomatière et s'enfuit en courant et en hurlant, la substance étrangère disparaissant dans son corps en s'infiltrant par son nez, sa bouche et les autres orifices. Il finit par mourir.

Exploitez cette séquence au maximum. Les informations qu'ils trouveront sur l'ordinateur d'Adams seront une récompense à la hauteur pour les agents.

L'ordinateur d'Adams

L'ordinateur de Scott Adams est une source d'informations intéressante pour les agents. Il faut réussir un jet d'Informatique, ou alors de Connaissance divisée par deux (selon ce qui est le plus élevé), pour l'examiner. On y trouvera trois indices d'une importance immédiate.

Le premier est un fichier de notes prises par Adams durant son enquête en ville, reproduit en Annexe 1 : *Notes sur Groversville*, que vous pouvez donner à étudier aux joueurs pour qu'ils en retirent des pistes à suivre. Le résultats des recherches correspondantes est détaillé ci-dessous.

Le deuxième est un petit fichier écrit par Adams le jour de sa mort, situé dans le répertoire racine de son disque dur et titré *sze,t*. Il est reproduit en Annexe 2 pour être distribué aux joueurs. Largement dépourvu de sens, il n'est là que pour ajouter à la confusion des investigateurs et représente l'état (déjanté) des réflexions d'Adams dans les derniers moments de sa vie.

Le troisième est un fichier nommé *Message*, un son numérisé à partir d'un signal que Adams avait enregistré sur la radio de sa voiture. Le message est ralenti et inversé et il faut réussir un jet d'Informatique pour le rendre intelligible (en utilisant un programme présent sur le disque dur

d'Adams). Le message dit alors : "...faites affaire. (Brouillé) y a longtemps et nous avons plein de choses à faire et vous n'êtes pas sûr de ce que vous faites. Cessez. Cessez tout de suite." Il faut réussir un jet d'Écouter pour le comprendre, sinon on entendra : "...Metcalf a été (Brouillé) et nous avons plein de choses à faire et vous savez ce que vous avez à faire. À vous."

Notes sur Groversville

Ce fichier (Annexe 1) regroupe les notes prises par Adams au cours de son enquête. Dans un souci de concision, les rencontres auxquelles elles peuvent mener ne sont pas décrites en détail et vous devrez improviser. Il est possible que vous soyez obligé de réécrire le texte et de modifier les dates pour l'adapter à votre campagne. Voici quelques indications sur ce que peuvent trouver les agents en suivant ces pistes.

Mutilations de bétail : Les personnes interrogées diront que du bétail mutilé a été découvert dans les pâturages, disséqué de manière étrange. Toutes les bêtes concernées ont été détruites. On n'en a plus signalé depuis quelques semaines. Dans certains cas, les fermiers ont vu des lueurs dans le ciel la nuit où les animaux ont été tués.

Opérations sur le bétail : Robert Gum peut montrer une vache dont les mamelles ont été amputées, sans cicatrice visible. L'utilisation du composé chimique permet de voir que l'étrange protomatière a servi à couvrir le point où a eu lieu l'amputation. Une étude en laboratoire indique que la vache peut encore produire du lait. Le bout de tissu greffé se transforme en tétines pour que les veaux puissent téter, donnant du lait normalement.

Temps perdu : Les personnes interrogées affirment qu'il ne leur est rien arrivé, même si on tente de les intimider. Il est évident qu'elles mentent et ne désirent pas entame une conversation sur ce sujet. La torture est le seul moyen de les amener à en parler. Dans tous les cas, elles savent qu'il leur manque un moment de leur vie mais n'ont aucun souvenir de ce qui s'est passé durant ce temps. Leur silence est le fruit du harcèlement exercé par les agents de NRO DELTA se faisant passer pour des journalistes odieux ou autres tactiques similaires.

Hélicoptères signalés : Il s'agit de témoignages concernant les deux hélicoptères noirs des agents de NRO DELTA. Adams a, en particulier, assisté à une bataille aérienne livrée contre un Mi-Go perdu, qui s'est conclue par la mort du Fungi. Les autres Mi-Go n'ont pas réagi pour protéger la couverture représentée par les Greys.

Lueurs : Comme l'a signalé Adams, pratiquement la ville entière a aperçu des lumières dans le ciel nocturne ou en tout cas le prétend. Ces lueurs sont en réalité les lumières clignotantes émises par les Mi-Go pour communiquer entre eux (voir leur description dans le livret de règles). Ceux a qui on posera la question se contenteront de répondre : "Asseyez-vous là et regardez! Vous les verrez aussi". Si les agents suivent ce conseil, reportez-vous au chapitre "Surveiller le ciel", page 189.

Cercles dans le blé : Adams a rencontré des fermiers qui ont vu des cercles dans leurs champs. Le folklore ufologique parle de telles circonférences comme de zones où ce qui y pousse est écrasé au sol suivant un dessin précis – comme si un appareil s'était posé à cet endroit. Ces "cercles" suivent parfois des schémas compliqués suggérant quelque intelligence à l'œuvre dans un but esthétique.

Dans le cas de Groversville, les cercles sont simples et peu nombreux. Ils sont dus à l'atterrissage silencieux d'un hélicoptère de NRO DELTA (en fait, un appareil de combat). Les agents qui examinent les cercles le comprennent grâce à un jet d'Idée réussi (si un joueur pose la question, aucun jet n'est nécessaire).

Annexe 1

Notes sur Groversville

Les notes suivantes ont été prises par Adams sur son ordinateur durant ses recherches. Chaque section comporte un en-tête suivi d'informations.

Mutilations de bétail

Jeff Owens (555-1243), 3 vaches. 1/8, 4/8, 8/8.
Margaret Allison (555-4628), 1 chèvre. 2/8.
Jeremy Dark (555-9258), Environ 20 poulets. 6/8.
Autres?

Opérations sur le bétail

Robert Gum (pas de téléphone), 1 vache, mamelles manquantes mais en bonne santé. Pourquoi?
Autres comme celle-ci (opérées et relâchées)?
6/9 - En ai vu trois autres en parcourant la route mais ne sais pas à qui elles appartiennent.

Temps perdu

Bud Aldrich (555-4290), 8/8 1 heure; 15/8, 1 heure; 29/8, 3 à 5 heures.
Louisa May (555-9462), 10/8, 3 heures et plus?

Hélicoptères

Zone des collines de Ameley (nord). 6/9, 21 h; 6/9, 23 h; 7/9, 20h40 (avec flash et tir).

Lueurs

Beaucoup. Tout le monde en a vu. Pas pu trouver de corrélation, mais les rapports sont sommaires et peu fiables.

Cercles dans le blé

Bo Larame (555-9473), 26/8, 3/9.

J.A.

E. Trois semaines = six mois. Refuse Av. Lui ai pris une chambre au Shut Eye.

Allen, Barn, Thomas, Jacobs, Cartwright & Anderson ne rentrent jamais chez eux.

Photocopie autorisée pour utilisation personnelle.

J.A. : Il s'agit d'une référence à Jane Allen, la petite amie de Billy Ray Spivey. Voir ci-dessous, "Jane Allen", pour plus de détails.

Allen, Barn, Thomas, Jacobs, Cartwright & Anderson : Adams a remarqué que les membres du conseil municipal ne quittaient jamais la mairie. Une vérification de ces noms indique que ce sont tous des conseillers.

Nota Bene : Les phénomènes recensés par Adams (cercles, bétail mutilé ou opéré, lueurs, temps perdu) peuvent être découverts par les agents s'ils posent des questions ici et là. Servez-vous des cas signalés par Adams comme guide, les agents pouvant en découvrir de plus récents. Les Mi-Go ont, cependant, cessé leurs expériences sur le bétail.

Jane Allen

Jane est la petite amie de Billy Ray Spivey, ce que personne n'ignore. Sa famille vit à quelques kilomètres de la ferme des Spivey.

Son père est membre du conseil municipal et, par conséquent, n'est plus jamais à la maison. Sa mère, Nancy, est maintenue en état de sédation légère par la protomatière présente dans son corps et ne se soucie plus de rien, ce qui est, quand on y pense, préférable, sa fille ayant disparu l'avant-veille de l'arrivée des agents.

Jane n'en est pas à sa première disparition. Il y a trois semaines, elle s'est déjà absentée pendant huit heures, pendant lesquelles les Mi-Go pratiquèrent sur elle une expérience.

Son utérus au complet fut remplacé. Elle était déjà enceinte (de Spivey) mais les organes greffés ont accéléré le processus. Bien que sa grossesse ne date que de trois semaines, elle en est à un stade équivalent au sixième mois de développement. Chaque semaine passée développe l'embryon de deux mois. Elle accouchera donc une dizaine de jours après le début du scénario.

Effrayée par ce qui lui arrive et ce qui est arrivé à Billy Ray, Jane a cherché du réconfort auprès de Scott Adams qui a accepté de l'aider. Jane est maintenant terrée dans une autre chambre du motel, louée par Adams "pour y ranger le matériel nécessaire à ses recherches". Aucun employé du motel ne sait qu'elle est là, Adams leur ayant demandé de ne pas toucher à cette pièce.

Jane n'en est pas sortie depuis son arrivée. Adams pensait appeler un médecin d'un autre comté le moment venu, mais il n'avait plus assez à vivre pour cela. Jane attend le retour d'Adams qui lui apportera à manger et des nouvelles. Ne se servant pas du téléphone de peur d'être repérée, elle est donc difficile à dénicher.

Chaque jour, faites faire un jet de Chance pour le groupe d'investigateurs. Sur une réussite, l'un d'eux remarque que quelqu'un – Jane Allen – les observe, caché derrière le store de l'une des chambres du motel. Les deux autres pistes pour la découvrir sont, soit d'interroger le personnel du motel pour apprendre que Adams avait loué une seconde chambre, soit trouver un fichier sur l'ordinateur d'Adams.

Jane accouche dix jours après le début du scénario. Le fœtus paraît humain et normal, pour un médecin, mais le liquide amniotique dans lequel il a baigné est très étrange : par voie de conséquence, l'enfant est un Rejeton de la Protomatière doté d'une intelligence et d'une apparence humaines (dans le scénario "New-Age", de telles créatures

Annexe 2

Le second fichier susceptible d'intéresser les agents sur l'ordinateur d'Adams.

sze.t

je me suis souvent posé la question de savoir si le cerveau transforme les informations à un niveau extrasensoriel, ce qui expliquerait comment naissent intuitions et sens commun.

pour preuve de pes, perception extrasensorielle, prenez les coïncidences surtout dans la signification des mots. si je vous donne des mots qui veulent dire quelque chose pour moi personnellement, par exemple le mot choix, écrivez-le, soulignez le o et le i et au-dessous écrivez le code binaire 01 et vous verrez que la seule différence entre le 1 et le i est le point au-dessus.

mais si la conscience est omniparente ou est tout simplement, ou si la conscience est dirons-nous sur un réseau ouvert, on s'attendrait que dans un ou plusieurs langages, le mot choix contienne LE CODE BINAIRE! mais aussi que dans l'un des mots raison il y a on qui signifie accord comme sur le bouton on/off de mno ordinateur l'accord de mise en route. et on wverra si on lit le mot raison en anglais on obtient RA IS ON et si on écrit le mot neutron et qu'on enlève le t et qu'on le lit phonétiquement en anglais les dernières lettres font U R ON (you are on) alors que le mot neurone de la même façon donne U R ONE (you are one : vous êtes un). et si vbous écrivez science et soulignez le i, écrivez donc le mot génie et soulignez le i et les mots français je suis qui s'épellent j-e-s-u-i-s ce qu'on peut lire phonétiquement en anglais "jeez you is" soit "ouais tu es" et pas une dénonciation de l'abyssale stupidité des religions, cela signifie que, que la religion l'apprécie ou pas et que nous l'apprécions ou pas, la conscience est omniprésente et sur réseau ouvert c'est pourquoi nous aspirons et inspirons des molécules et pourquoi nous mangeons et buvons et excrétons des molécules. parce que la conscience est omniprésente et sur réseau ouvert alors même les molécules finissent par atteindre la capacité de coder comme le font les atomes qui les composent et les sous-atomes qui les composent parce qu'ils appartiennent à la conscience, et cela ne se contente pas d'exprimer ou expliquer la chaîne de la nourriture mais aussi explique la fission et la fusion et la création des étoiles des galaxies des planètes, des rochers...

Photocopie autorisée pour utilisation personnelle.

sont appelées Stewards). Jane est morte de peur. Elle doit manger énormément pour compenser sa grossesse accélérée et si Adams ne lui apporte pas bientôt de la nourriture, elles va devoir sortir pour en trouver, idée qui l'effraie au plus haut point.

Elle ne sait rien de ce qui est arrivé à son père et aux autres conseillers. Si on lui pose la question, elle se souvient qu'il a été très occupé ces derniers temps avant sa fugue et qu'elle ne le voyait plus du tout (ce qui ne l'a pas vraiment ennuyée, vu son état).

Phénomène-X

Comme on l'a dit précédemment, NRO DELTA a transmis anonymement des informations sur les OVNI de Groversville à l'équipe d'une émission de télévision consacrée au paranormal et axée sur le sensationnel, *Phénomène-X*. Un producteur et son adjoint résident actuellement au *Merle's Shut Eye*, le temps de fouiner aux alentours pour décider si l'histoire vaut la peine d'être suivie. Ils sont là depuis trois jours, au courant du crime commis par Billy Ray Spivey mais pas de son "temps perdu". Ils ne s'intéresseront à lui que s'ils entendent parler de ce dernier détail.

Ils n'ont fait jusqu'ici que discuter avec les habitants et surveiller les champs pendant la nuit pour y surprendre les OVNI. Ils n'ont rien vu pour le moment et les récits qu'ils ont recueillis sont suffisamment sommaires pour que, à moins de nouveaux développements, ils partent deux jours après l'arrivée des agents et qu'aucun reportage ne sorte jamais, dans *Phénomène-X* ou ailleurs.

Ils demeurent sur place, cependant, s'ils apprennent que des agents du FBI sont en ville pour enquêter sur les OVNI. Cela suppose que les agents posent des questions sur ce sujet (sans savoir ce que cela signifie) et non sur les problèmes de drogue (fictifs) de Billy Ray, ou qu'ils laissent échapper que Billy Ray a "perdu du temps" avant sa crise meurtrière, ce qui arrivera aux oreilles du producteur et de son assistant, éveillant leur intérêt.

Dans ce cas, le producteur – Frank Carincola – passe deux jours à se renseigner discrètement en ville sur les agents et sur leurs déclarations. Il avertit alors le responsable de l'émission de l'intérêt du gouvernement pour les OVNI et le troisième jour, une équipe de tournage débarque en ville. Cette équipe file les agents, interroge tous les habitants qu'ils ont rencontrés puis se place en surveillance dans le parking du motel. Caméras aux poings, les journalistes s'approchent des investigateurs et leur demandent leur avis sur l'affaire. Les agents ne peuvent que nier toute implication et refuser de répondre aux questions. Confisquer les bandes ou arrêter les reporters n'est possible que si ces derniers ont enfreint une loi fédérale (les lois locales sont du ressort du shérif).

Si les agents pénètrent dans la chambre de Scott Adams, un jet de Chance réussi pour Carincola indique qu'il est dans le voisinage à ce moment. Ses reporters traversent alors le parking avec leur matériel jusqu'à l'emplacement situé devant la chambre et filment depuis là. Note : la salle de bains n'est pas visible de l'extérieur.

Une fois les agents mis sous surveillance, un collaborateur de *Phénomène-X* se tient en permanence au motel pour surveiller leur chambre et signaler leurs allées et venues à ses collègues.

L'équipe de tournage ne présente pas un grand danger pour les agents, son utilité étant plutôt de leur mettre des bâtons dans les roues. Si leurs personnages se débrouillent mal, donnez un souci supplémentaire aux joueurs : *Phénomène-X* diffuse un premier reportage sur leur enquête à Groversville, avec des images des agents sur le parking du motel et de leurs déclarations, etc. Cela risque de leur amener de plus graves ennuis, si vous le désirez : les responsables du FBI se mettant à poser des questions sur cette enquête, et les agents de Delta Green ne souhaitant pas y répondre – *surtout* s'ils n'appartiennent pas au FBI.

Résolution

Après avoir vu les faits et les différentes pistes que peuvent suivre les investigateurs, voyons maintenant comment résoudre ce scénario. La conclusion peut être sinistre et mortelle, mais ce sera aussi efficace, dramatiquement parlant, qu'une victoire.

Surveiller le ciel

Si les agents souhaitent passer une (ou plusieurs) nuit à surveiller le ciel pour y voir des OVNI, faites un jet de Chance pour l'ensemble de ceux qui s'y consacrent (le joueur de l'agent avec le score le plus faible en Chance fait le jet). En cas d'échec, la nuit est perdue. Dans le cas contraire, laissez chaque joueur faire un jet de Trouver Objet Caché. Si *ce dernier* est réussi, les agents aperçoivent des OVNI : plusieurs lueurs colorées, pulsant à un rythme irrégulier, réparties en plusieurs groupes flottant dans le ciel. Si on essaie de les suivre, les lumières partent vers l'est et disparaissent au-delà des collines.

D'autres observations plus proches des collines (ou avec un véhicule rapide prêt à les poursuivre) permettent de voir distinctement les lumières d'une ferme située au-delà des collines (voir "L'installation" ci-dessous pour plus de détail).

Quarantaine

Si les agents ont découvert la pollution de l'eau, ils vont sans doute vouloir mettre la ville en quarantaine pour prévenir l'extension du mal. C'est du domaine du possible, bien qu'il faille s'attendre à une opposition du conseil municipal. Le FBI appelle alors le CDC qui isolera la ville, obtenant les pleins pouvoirs et demandant aux agents du FBI de suivre ses ordres. Ceux-ci peuvent continuer leur enquête, pourvu qu'ils ne fassent rien qui puisse compromettre la quarantaine. Si les reporters de *Phénomène-X* sont sur place, s'occuper d'eux (et des autres journalistes qui viendront par la suite) devient prioritaire.

Les Mi-Go préparent dès lors leur départ.

La riposte des Mi-Go

Installés dans la grange d'une ferme abandonnée (la famille qui l'occupait à été ruinée l'année précédente et la ferme appartient maintenant au comté), les six Mi-Go qui mènent le projet Groversville ont dressé un laboratoire très complet pour leurs expériences. Six Greys sont également présents. Ce sont des automates biologiques psychiquement contrôlés par les Mi-Go chaque fois qu'il leur est nécessaire de se montrer – des marionnettes, en somme.

Si la situation se dégrade (c'est-à-dire si les agents font leur travail), les Mi-Go décident de plier bagages. Ils préparent une énorme explosion pour détruire la grange et faire disparaître leurs traces. Leur dernier ordre à la protomatière disséminée dans la ville est de muter en un virus virulent et mortel (suivant en cela une suggestion faite par les agents de NRO DELTA dès le début de l'expérimentation) qui décimera la ville sans laisser déceler quoi que ce soit d'autre qu'un "simple" virus de la grippe particulièrement actif. Le virus est extrêmement contagieux mais mourra de lui-même quarante-huit heures après l'ordre des Mi-Go, ce qui l'empêchera de se répandre bien loin.

Les premiers symptômes sont similaires à ceux de la grippe, souffle court, fièvre, sudation. Dans les cinq heures qui suivent, la victime souffre d'une horrible congestion des sinus et ses poumons commencent à s'emplir de liquide et, au stade final, elle vomit sans pouvoir se contrôler jusqu'à ce que son cœur cesse de battre. La mort survient dans les huit heures après que les Mi-Go ont envoyé leur ordre. À moins que les agents n'aient évité tout contact avec l'eau de Groversville et avec toute nourriture (ce qui paraît peu probable étant donné qu'il n'avait aucune idée de la contamination durant les premiers jours de leur séjour), ils tombent malades et meurent dans le même laps de temps. Dans ce cas de figure, le pire de tous, les agents de DELTA quittent la ville sans avoir été remarqués.

Il est *possible* de vaincre le virus. Si le laboratoire des Mi-Go est détruit, les équipements qui dirigent la protomatière répandue par les Mi-Go cessent de fonctionner et, en l'espace de quelques minutes, cette substance devient inerte et se dissout rapidement et de façon inoffensive, dans sa totalité, stoppant ainsi l'action du virus.

L'installation

D'un autre côté, si les agents découvrent la ferme et s'y rendent assez tôt (avant que la quarantaine se referme complètement sur la ville) ils peuvent y intercepter les Mi-Go et empêcher le désastre.

De l'extérieur, la grange semble normale. Les Mi-Go y pénètrent par les portes au premier étage donnant sur le fenil, d'apparence normale elles aussi. Il n'en va pas de même du rez-de-chaussée, par contre.

Les murs y ont été renforcés avec une sorte de résine pulvérisée, ce qui les rend très résistants et étanches au son comme à la lumière, scellant par là-même les portes du bas. Si on les ouvre, on découvre une feuille de matière sèche, similaire à de la résine, imperméable aux balles et trop opaque pour que l'on puisse discerner l'intérieur. Le seul moyen d'entrer consiste à utiliser des cordes ou une échelle pour se hisser le long du mur jusqu'aux portes du grenier à foin (les Mi-Go les atteignent en volant).

Depuis l'étage, les agents découvrent que les murs intérieurs du rez-de-chaussée ont été enlevés pour dégager un espace d'une vingtaine de mètres de long sur dix de large, occupé par une grande quantité d'instruments étranges, trop étrangers dans leur grande majorité pour en comprendre l'usage. Décrivez des lumières, lueurs, soufflets pulsants et toutes sortes d'appareillages bizarres d'apparence étrangement fongueuse, biologique. Il y a cinq tubes remplis d'un liquide transparent, dont un occupé par le corps inerte d'un jeune garçon mort (il a été tué récemment dans un accident de voiture et secrètement exhumé du cimetière local par les Mi-Go). On peut voir plusieurs surfaces planes, à l'évidence des tables de travail, entourées d'appareils mystérieux. Des hologrammes scintillent au-dessus du sol, en plusieurs endroits, montrant une incessante succession d'images d'humains et de bétail, organes internes apparents ou pas. À une extrémité de la grange, un grand bac fermé renferme une importante quantité de protomatière brute, que l'on peut extraire par un robinet.

À tout moment, entre trois et six Mi-Go sont présents dans la grange. S'ils n'attendent personne (ni agents de NRO DELTA ni investigateurs peu discrets), ils travaillent tranquillement sans se cacher. Dans le cas contraire, ils se regroupent contre un mur (ressemblant à un tas de matière ou objets fongueux inertes plutôt qu'à des êtres vivants) et dirigent mentalement les Greys, et ce sont ces derniers que voient les investigateurs. Ces petits humanoïdes minces, aux grands yeux noirs et à la peau glabre, courent dans le laboratoire, vérifiant diverses machines et examinant les enregistrements holographiques de dissections et d'opérations. Si ce sont les Mi-Go qui travaillent, ils occasionnent la perte de SAN habituelle (0/1D6), alors que les Greys infligent une perte de SAN de 0/1 point quand les Mi-Go les activent.

Il faut réussir un jet de Discrétion pour observer les Mi-Go dans toute leur splendeur, depuis le fenil, sans les alerter. Dans le cas contraire, on ne contemplera que les Greys.

Au bout de dix minutes de surveillance, l'un des extraterrestres (Mi-Go ou Grey) soutire un peu de protomatière du bac, tandis qu'un autre retire le corps du jeune garçon du tube où il est maintenu. Tous deux pratiquent ensuite une opération pour ramener le défunt à la vie en remplaçant les tissus les plus endommagés par la mort par de la protomatière. Cette expérience dure plusieurs heures et coûte 1/1D6 points de SAN si elle est observée dans son intégralité (0/1D3 si on n'assiste qu'à une partie de l'opération). L'expérience est un échec et le cadavre ne répond pas aux tentatives de résurrection.

Si les agents attaquent directement, les Mi-Go ripostent sur-le-champ avec leurs armes à rayonnement (voir leurs caractéristiques page 193). Si les Mi-Go se faisaient passer pour des Greys, ceux-ci s'immobilisent et les Mi-Go se déploient pour attaquer. Une fois l'attaque en cours, un signal mental est envoyé et les autres Mi-Go présents à Groversville arrivent au bout de 3D6 minutes (pour mémoire, il y a six Mi-Go dans la région, en comptant ceux qui se trouvent dans la grange).

L'horreur dans la grange.



Il est préférable de détruire la grange de l'extérieur. Le plastique qui recouvre les murs du rez-de-chaussée ne résiste pas face aux armes lourdes, mais le mieux consiste à utiliser des explosifs pour faire écrouler le toit et l'étage sur le sol, tuant les Mi-Go et les Greys et détruisant leur équipement.

Si les agents trouvent la mort dans l'affrontement avec les Mi-Go, la ville est détruite par le virus.

La section DELTA du NRO

Si les Mi-Go sont dominés dans la grange ou s'ils s'enfuient, les agents aperçoivent un hélicoptère noir posé dans le champ près de la ferme. À ses côtés, se tiennent six agents de DELTA armés de fusils d'assaut, conduits par le coordinateur de la section, Adolph Lepus. Au moment où les investigateurs sortent de la grange, ils sont mis en joue par les hommes de DELTA et reçoivent l'ordre de lâcher leurs armes. S'ils s'exécutent, Lepus s'avance et demande ce qui s'est passé dans la grange.

Une fois informé de ce qui est arrivé (ou de ce que les agents auront choisi de lui révéler), Lepus grimace, laissant paraître trois dents en or : "Vous voulez savoir, vous me semblez un peu *verts* tous autant que vous êtes. Qu'est-ce que vous diriez de vous tailler et qu'on dise que ce petit tête-à-tête n'a jamais eu lieu ?"

Si la grange a brûlé, les hommes de DELTA remontent dans leur hélicoptère et quittent les lieux, non sans tenir en respect les agents jusqu'à leur départ, y compris avec les mitrailleuses lourdes montées sur l'appareil.

Si la grange est toujours debout, deux techniciens en combinaison étanche Racal antivirus (ressemblant à des équipements d'apiculteur oranges) sortent de l'hélicoptère en portant de grosses caisses de matériel en aluminium (ressemblant à des valises) et y entrent pour en ressortir une demi-heure plus tard. L'hélicoptère emmène alors l'équipe DELTA, tandis que des charges de thermite détruisent le bâtiment.

Faites jouer cette scène en y mettant une tension aussi forte que vous le pouvez. Les hommes du NRO ne répondront à aucune question à moins que cela n'amuse Lepus ; ce dernier peut laisser entendre qu'ils appartiennent également au gouvernement, mais sans en révéler plus. Les agents doivent se demander tout du long si ces hommes ne vont pas les tuer. Laissez-leur l'impression que leurs adversaires sont sans cesse à deux doigts d'appuyer sur la détente simplement pour le plaisir (ce qui d'ailleurs est le cas).

Si les investigateurs tentent une attaque sur les hommes de DELTA, mettez le combat en scène. Leurs adversaires se battent jusqu'à la mort et l'affrontement promet d'être bref mais très, très sanglant. Si les agents l'emportent, une enquête ultérieure révèle que les corps appartiennent à d'anciens militaires, mais aucun d'eux n'était encore en activité et n'avait d'employeur connu. Il ne sera pas fait mention du NRO ni de Majestic-12. Dans le cas d'une victoire des hommes de DELTA, les investigateurs seront, bien évidemment, morts.

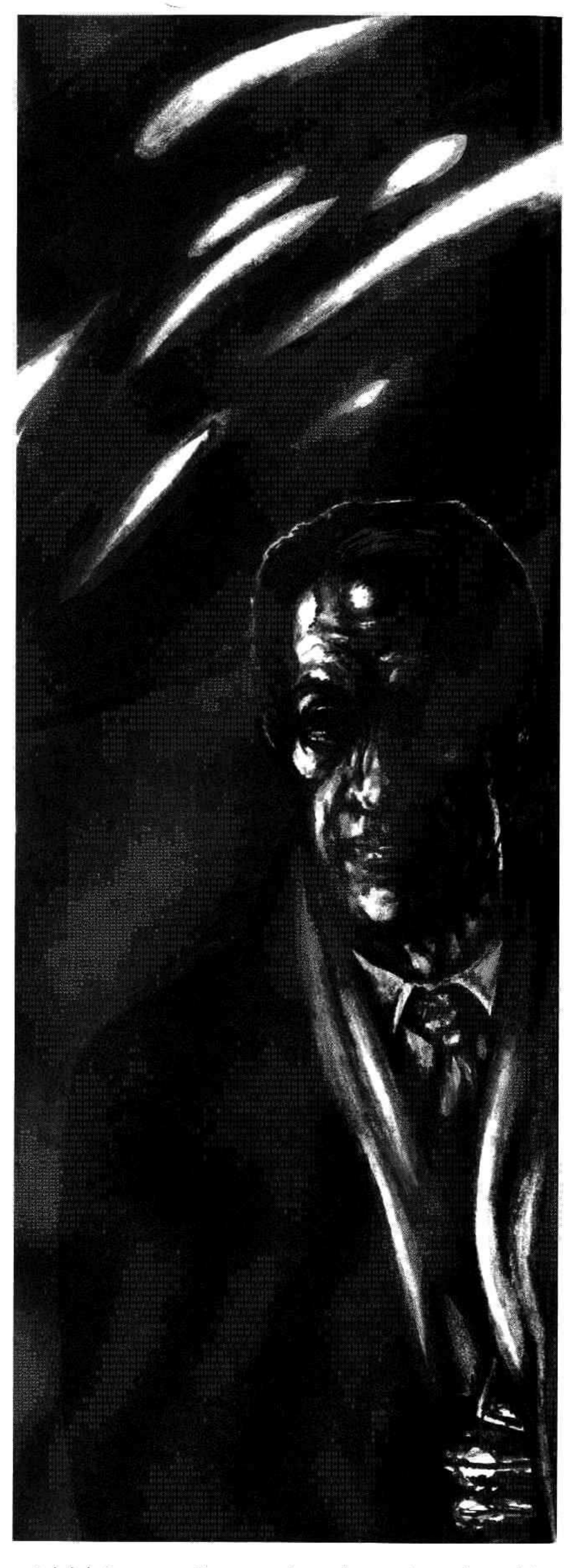
Épilogue

En supposant qu'une victoire au moins partielle ait été obtenue (la seule autre issue est la mort, après tout), la vie reprend un cours normal à Groversville. La protomatière perd de son efficacité en quelques minutes après la destruction des équipements dans la grange, posant un problème sérieux, voire mortel, à ceux, humains ou animaux, qui ont été "opérés", y compris les agents ayant eu la malchance d'en passer par là. Si vous vous sentez d'humeur compatissante, permettez à l'agent qui a vu son système digestif remplacé de s'en sortir (l'opération signant autrement son arrêt de mort) en suggérant que les Mi-Go étaient peut-être en train de tester une nouvelle forme de protomatière plus stable capable de tenir une vie entière ? Sinon allez-y et butez ce pauvre crétin. L'enfant de Jane Allen meurt à cet instant, qu'elle ait accouché ou pas.

L'histoire "officielle" reste à écrire par les agents, avec l'aide éventuelle de Derringer. Celui-ci ne pourra proposer la moindre explication à ce qui s'est passé et ne posera qu'un minimum de questions. Une fois les échantillons de protomatière devenus inertes, il classera l'affaire (après avoir arrangé le dossier pour qu'elle semble aussi normale que possible) et considérera la question comme réglée. Au moins jusqu'à ce que cela recommence ailleurs.

Majestic-12 continuera ses opérations, même si le Mi-Go non-grey détruit accidentellement par les hommes de Lepus renforcera les soupçons de l'organisation concernant la véritable nature des Greys et leurs intentions réelles. Lepus pourrait, potentiellement, conserver le secret de l'existence de cet étrange extraterrestre vis-à-vis de l'ensemble de Majestic-12 et s'en servir pour ses propres besoins.

Billy Ray Spivey, si les agents posent la question à Derringer, a tenté de s'enfuir et on a dû l'abattre. C'est un mensonge, parmi beaucoup d'autres en ce monde.



Adolph Lepus, sadique, psychopathe et salopard certifié.

Personnages non-joueurs

Policiers locaux (le Shérif Dan Oakley et ses adjoints)

Protéger et Servir

FOR	16	CON	15	TAI	16	INT	13	POU	12
DEX	13	APP	13	ÉDU	10	SAN	60	PV	16

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Conduire automobile 62%, Discrétion 41%, Droit 38%, Écouter 47%, Se cacher 43%, Suivre une piste 39%, Trouver Objet Caché 56%
Langues parlées : Anglais 57%
Attaques :
Beretta M92 Auto 52%, 1D10 points de dommages
Coup de pied 43%, 1D6 points de dommages + bd
Coup de poing 74%, 1D3 points de dommages + bd
Fusil à pompe Mossberg Modèle 500TP8-SP 61%, 4D6 points de dommages
Lutte 59%, spécial
Matraque 72%, 1D6 points de dommages + bd
Armure : Veste légère en kevlar, 5 PV

Mi-Go standard

Extraterrestre dévoreur de cerveau

FOR	10	CON	11	TAI	12	INT	16
POU	16	DEX	15	PV	11	Mouv	7/9

Attaques :
Pinces 30%, 1D6 points de dommages + Lutte
Pistolet électrique 30%, voir description page 218
Armure : Les armes à empalement n'infligent que la moitié des dégâts normaux
Perte de SAN : 0/1D6

Grey

Automate des Mi-Go

FOR	10	CON	11	TAI	9	INT	15
POU	14	DEX	9	PV	10		

Attaques : Coup de poing 25%, 1D3 points de dommages
Armure : Aucune. Ils encaissent des dommages normaux mais régénèrent 2 PV par round
Perte de SAN : 0/1D3

Rejeton de protomatière

Chair pensante

FOR	26	CON	18	TAI	21	INT	0
POU	12	DEX	15	15	PV	19	

Bonus aux dommages : +2D6
Attaques : Pseudopode 35%, 1D6 points de dommages + bd
Armure : Immunisé contre les coups et les coupures. Le feu, la magie et les armes enchantées le blessent normalement
Perte de SAN : 1/1D8

Agent DELTA standard

Travaille pour Lepus, 34 ans
Race : Caucasienne

FOR	16	CON	15	TAI	11	INT	15	POU	16
DEX	15	APP	10	ÉDU	18	SAN	80	PV	13

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : ROTC de l'Armée de l'air, Entraînement au Camp Perry de la CIA
Profession : Membre d'une équipe de la section DELTA du NRO de MJ-12
Compétences : Arts martiaux 52%, Conduire automobile 63%, Discrétion 66%, Écouter 66%, Esquive 52%, Grimper 66%, Sauter 68%, Se cacher 67%, Serrurerie 46%, Trouver Objet Caché 71%
Langues parlées : Anglais 95%
Attaques :
Coup de pied 50%, 2D6 points de dommages + bd
Coup de poing 50%, 2D3 points de dommages + bd
Coup de tête 10%, 2D4 points de dommages + bd
Glock Modèle 18 Auto 72%, 1D10 points de dommages
H&K MP5 SSD (avec silencieux) 44%, 1D10 points de dommages
Lutte 50%, spécial

Adolphe Lepus

Sadique psychopathe et salopard certifié, 48 ans
Race : Caucasienne

FOR	13	CON	15	TAI	12	INT	17	POU	14
DEX	14	APP	9	ÉDU	20	SAN	55	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : École de tireur d'élite de l'USMC, Camp Pendleton
Profession : Chef de la section DELTA du NRO (chargé des sales boulots)
Compétences : Arts martiaux 63%, Conduire automobile 42%, Discrétion 74%, Dissimulation 57%, Écouter 71%, Esquive 33%, Grimper 64%, Mythe de Cthulhu 3%, Navigation 54%, Parachute 38%, Psychologie 33%, Sauter 46%, Se cacher 72%, Suivre une piste 52%, Trouver Objet Caché 76%
Langues parlées : Anglais 95%
Attaques :
Coup de pied 61%, 1D6 points de dommages + bd
Coup de poing 62%, 1D3 points de dommages + bd
Fusil de tireur d'élite M21 94%, 2D6+4 points de dommages
Garrot en corde à piano 76%, 1D3 points de dommages + bd + strangulation
Glock Modèle 18 Auto (avec silencieux) 57%, 1D10 points de dommages
H&K MP5 SSD (avec silencieux) 44%, 1D10 points de dommages
Folie permanente : Antisociabilité

Appendice E : Scénarios
New-Age

Adam Scott Glancy et John Tynes

Ce scénario d'un beau gabarit (pratiquement une petite campagne) est prévu pour être joué après "Convergence" ou un scénario de votre création qui dévoile partiellement le lien entre les Mi-Go et les Greys. L'événement déclencheur de "New-Age" devrait être une perte de confiance entre MJ-12 et les extraterrestres, probablement suite à la découverte de nouvelles preuves (dans "Convergence" ou ailleurs) concernant la véritable identité des Greys. Les activités des Mi-Go dans ce scénario sont prévues pour rétablir cette confiance : il s'agit d'une menace planétaire à laquelle MJ-12 ne peut s'opposer qu'avec l'aide de ses "amis" greys. En clair une grosse arnaque.

Les Mi-Go ont décidé de mettre en scène une catastrophe cosmique d'une ampleur telle que la collision de la comète Shoemaker-Levy 9 avec Jupiter aura l'air d'un accrochage sur un parking. Ils comptent réveiller Ghroth, l'Annonciateur des Grands Anciens, une entité énorme, de la taille d'une planète, indétectable par les humains grâce à la magie, actuellement en orbite autour du Soleil sur le plan de l'écliptique. Les Mi-Go vont se servir d'une chaîne de satellites orbitaux biomécaniques pour l'éveiller, en émettant sur une fréquence radio particulière. Une fois Ghroth réveillé et attiré vers la Terre, les Mi-Go amènent MJ-12 à croire que la Terre suit une trajectoire allant droit à une collision cataclysmique. Ils peuvent renvoyer Ghroth à son orbite habituelle simplement en stoppant leur appel, mais avant cela, ils envoient les Greys contacter Majestic-12. Les Greys assurent aux humains qu'eux seuls peuvent maintenir cette planète

Ghroth, Dieu Extérieur

"C'était rouge comme la rouille, totalement uni à l'exception de collines semblables à des protubérances bulbeuses... Si ce n'est qu'il ne s'agissait pas de collines, s'il était possible de les distinguer à cette distance; elles devaient être immenses. Cela paraissait majestueusement suspendu, projetant une impression terrible de menace imminente, de puissance... Alors cela bougea... La surface d'une planète ne bouge pas... la surface d'une planète ne se craquelle pas, ne s'enroule pas comme ça, ne pèle pas sur des milliers de miles de façon que vous puissiez voir ce qui se trouve en dessous, pâle et luisant."

- *"The Tugging", Ramsey Campbell*

Ghroth a peu d'adorateurs, pour l'essentiel des astrologues et autres personnes intéressées par les étoiles. Le dieu est, pour ainsi dire, une "Étoile Noire", une entité similaire à une étoile, de la taille d'une planète, constituée de gaz, de cendres et de fer en fusion. Il apparaît sous la forme d'une immense sphère à la surface couleur rouille parcourue de fissures et crevasses. Ghroth fait parfois apparaître de grands yeux des vastes océans cachés sous sa croûte. Il doit à sa tâche éternelle le fait d'être libre et pas retenu à la cour imbécile d'Azathoth. Ghroth est le Héraut de chants que seuls peuvent entendre les étoiles impitoyables et les Grands Anciens morts. Les étoiles se mettent en place et les Anciens se réveillent sur les mondes qu'il visite.

Ghroth est l'Annonciateur, Celui Qui Scelle le Destin des Mondes. Lorsqu'il s'approche d'une planète, les marées changent, d'horribles tempêtes, des tremblements de terre et des raz de marée s'y succèdent, les volcans se réveillent, etc. Son arrivée est le prélude d'une catastrophe pour le système solaire, Ghroth entraînant les planètes vers de nouvelles orbites et éveillant les sombres dieux endormis grâce à sa musique des sphères.

Certains ont émis l'hypothèse que c'est l'apparition de Ghroth qui aurait détruit Shaggaï.

Ghroth
Némésis, l'Annonciateur et le Scelleur

FOR	-	CON	-	TAI	-	INT	14
POU	100	DEX	-	PV	-	Mouv	-

Attaques : -
Armure : -. Ghroth pourrait, théoriquement, être détruit s'il subissait des dégâts suffisamment importants. Si, de quelque façon que ce soit, ses points de vie tombaient à 0, son corps se disloquerait en un nuage de roche et de poussière inertes et l'Annonciateur apparaîtrait de nouveau quelque part, dans une autre galaxie ou une autre dimension, totalement régénéré.
Sortilèges : Aucun
Perte de SAN : 1D10/1D100

folle hors de la course de la Terre. En échange, ils souhaitent que MJ-12 continue d'honorer sa promesse de protéger leurs activités sur la planète bleue. Ce geste "fraternel" est sûr de faire taire ceux qui, à l'intérieur de MJ-12, ont encore des doutes quant à la "bienveillance" des Greys.

Pour réveiller Ghroth, les Mi-Go ont besoin d'une colossale quantité d'énergie, énergie actuellement rassemblée par la Fondation Enolsis.

Enolsis

MJ-12 n'est pas le seul contact humain des Mi-Go. Ils ont réussi à infiltrer un certain nombre de membres de leur réseau d'adorateurs/collaborateurs dans plusieurs religions New-Age. Ils on, en particulier, pris le contrôle de la Fondation Enolsis. Tombée sous leur influence en 1984, cette organisation a, depuis, servi à amasser des points de Magie de la population humaine pour une grande diversité d'usages. Un autre exemple de la façon dont les Mi-Go pressent le citron humain jusqu'aux dernières gouttes durant les quelques années qui leur restent avant que les étoiles soient alignées.

L'histoire d'Enolsis

Le fondateur d'Enolsis était un écrivain de science-fiction de seconde zone, nommé Herbert Price, qui démarra avec un ouvrage intitulé *Science Intérieure*, une sorte de guide d'amélioration personnelle, de manuel exposant une philosophie de la vie promettant de "nettoyer le paysage mental du lecteur de tous les débris et les détritus accumulés du fait de la vie matérialiste moderne". Bien qu'il ait fondé la philosophie de la Science Intérieure, Herbert Price suivait une philosophie personnelle plus proche de celle de P.T. Barnum.

Le succès financier de *Science Intérieure* amena Price à créer la Fondation Enolsis. Plein de ressentiment à l'idée que le gouvernement lui avait "volé" l'argent qu'il avait durement gagné, il arriva à la conclusion que le meilleur moyen de ne plus payer d'impôts était d'obtenir un statut d'exemption de taxes en transformant la *Science Intérieure* de philosophie en religion. C'est ainsi que la Fondation Enolsis ouvrit ses portes en 1964, immédiatement enregistrée comme exempte d'impôts. Plusieurs livres suivirent *Science Intérieure*, ainsi qu'une série de magazines, cassettes, séminaires et ateliers. À la fin de la décennie, les actifs de la Fondation étaient évalués à plus de onze millions de dollars, et à plus de deux cent mille adeptes dans le monde anglophone. Mais à peine créée, la Fondation attira l'attention de l'IRS et, après une enquête en profondeur et six années de batailles juridiques, elle perdit son statut d'exemption en 1972. Incapable d'empêcher les "pillards" du gouvernement de lui vider les poches, Price commença à frauder et à préparer un moyen de se prémunir, lui et son organisation, contre les enquêtes et les critiques.

Craignant qu'une fuite se produise de l'intérieur même de la Fondation vers l'IRS, Price entama une purge dans ses rangs. Il commanda des enquêtes sur des membres éminents d'Enolsis comme sur ses délateurs, lança une campagne de harcèlement judiciaire à l'égard de l'IRS, de plusieurs grands journaux, du *Journal Américain de Psychologie* et d'autres critiques un peu trop bruyants à l'égard de la Fondation. Son ego et sa paranoïa le conduisirent à s'offrir les services de vingt-quatre cabinets d'avocats et dix sociétés d'enquêteurs privés, et un service interne de sécurité : les Stewards. Ceux-ci étaient des fidèles d'Enolsis, entraînés par une société privée spécialisée dans la sécurité, et servaient à remuer de la boue, à menacer et intimider les rivaux, critiques et concurrents d'Enolsis. Redoublant d'ambition, Price se mit à les utiliser comme taupes, infiltrant les journaux, les réseaux de lutte contre les sectes, les groupuscules qui lui faisaient de la concurrence et même, dans un cas tristement fameux, l'IRS. Mais les excès même de Price provoquèrent sa perte. L'argent d'Enolsis a permis de mettre sur pied et d'entraîner un groupe de mercenaires pour intervenir le jour où une action plus "directe" serait nécessaire à l'encontre des ennemis de la Fondation.

En 1981, un des Stewards fut pris la main dans le sac essayant d'acheter des fusils à des agents de l'ATF. Le Département de la Justice fondit sur Enolsis avec tout son arsenal judiciaire : fraude fiscale, fraude postale, conspiration en vue de violer les lois fédérales sur les armes à feu, vol de documents gouvernementaux, le tout aggravé et multiplié par les lois RICO. La plupart des plaintes visaient nommément Price et les Stewards de sa garde rapprochée. Il quitta précipitamment le pays, quelques heures seulement avant son arrestation pour évasion fiscale et infraction à la loi sur les armes. On ignore où il se cache avec sa fortune considérable.

Le scandale éclaboussa Enolsis, entraînant une baisse dramatique de ses effectifs. En 1984, on ne comptait même plus dix mille membres à travers le monde. En novembre de la même année, Gene Downing fut nommé président du conseil d'administration de la Fondation. Il en avait été le Directeur pour l'Europe, durant les années 70 et était resté à l'écart des malversations de Price et sa clique. Qu'il succède à Price était tout naturel. Il possédait un charisme très fort et insuffla une énergie nouvelle à la Fondation en donnant une autre orientation à sa philosophie. C'est lui qui introduisit l'usage du Cristal comme aide à la méditation des membres d'Enolsis. Grâce à son influence, la Fondation développe maintenant une philosophie axée sur l'auto-amélioration et le développement personnel, chaque étudiant étant le maître de sa propre destinée, contrôlant parfaitement sa vie et son environnement; s'il gagne au Loto, c'est parce que l'étudiant a fait en sorte que cela arrive; s'il se fait braquer et détrousser, c'est parce que, subconsciemment, il désirait que cela lui arrive. Cette philosophie incorporait des éléments de responsabilité personnelle du même type que l'existentialisme, mêlés à l'exploration de sphères de consciences supérieures.

Gene Downing produit des livres en série et des centaines de cassettes, tout en maintenant un programme de conférences chargé. Ses efforts continus pour ressusciter Enolsis ont fini par payer. Les anciens fidèles sont revenus et de nouveaux noms sont apparus dans ses fichiers. Aujourd'hui, les effectifs d'Enolsis se montent à 107 000 personnes dans le monde anglophone. En 1991, Gene Downing reçut le titre de "Pouvoir Vivant" en récompense de son travail et de sa direction spirituelle à la tête d'Enolsis.

Le secret d'Enolsis

L'histoire d'Enolsis telle que la connaît le grand public est exacte jusqu'en 1984. Price était son propre ennemi et la folie du pouvoir qui l'habitait n'avait rien de vraiment anormal. En 1984, par contre, la vérité diverge de la version officielle. C'est cette année là que les Mi-Go comprirent qu'Enolsis était le véhicule rêvé dont ils avaient besoin pour étendre leur pouvoir et leur influence dans la société et la culture des humains, tout en absorbant l'énergie magique inutilisée par ceux-ci. Dotés d'un bon sens pratique comme ils le sont, ils ont tapé directement au sommet.

Gene Downing tomba sous la coupe des Mi-Go juste après son retour d'Angleterre où il assumait le directorat européen pour prendre la tête de la Fondation. Il fut enlevé par les Mi-Go qui retravaillèrent complètement son esprit. Une fois cette tâche achevée, Downing n'était plus qu'un pion au service de leurs intérêts. Les cristaux qu'il a introduits dans les rituels de méditation d'Enolsis permettent aux Mi-Go de récolter l'énergie de ses adeptes.

Les cristaux

Enolsis appelle ses cristaux "Réaliseurs". Ils sont censés servir de focalisateur pour la méditation hebdomadaire de chacun. À l'insu des adeptes comme des cadres d'Enolsis, chaque cristal dérobe 1 point de Magie par jour à son propriétaire. Méditer face à lui, une fois par semaine, entraîne un flux de 3 points de Magie vers l'utilisateur, accompagné d'une extraordinaire sensation d'euphorie et de plaisir. Malgré ce renvoi, le cristal accumule un gain net de 4 points par semaine, soit 16 points à la fin de chaque mois.

Chaque officine d'Enolsis abrite un grand cristal de la taille d'un pamplemousse, appelé "Réservoir Spirituel", qui sert de point focal lors du rituel mensuel de méditation de groupe. Au cours de ces cérémonies, les points de Magie en excès sont drainés des petits cristaux des membres présents, donnant à chacun d'eux une poussée d'adrénaline de 4 points de Magie, d'un effet fantastique, c'est certain, mais les douze (ou plus) autres points partent dans le Réservoir Spirituel. Une fois chargé à bloc (aux alentours de 5 000 points), ce Réservoir Spirituel est envoyé au siège de la Fondation à Tulsa, en Oklahoma, et remplacé par un nouveau.

Une antenne d'Enolsis, comme celle de Saint-Louis abritant soixante-dix personnes, renvoie ainsi un minimum de 840 points de Magie par mois, 10 080 par an ! Et ce, pour un seul groupe de fidèles. Si on compte les 107 000 membres à travers le monde, les Mi-Go ramassent chaque mois, dans le plus grand secret, 1 284 000 points de Magie, énergie colossale qui leur servira de multiples façons sur Terre, sur Yuggoth et ailleurs. Pour l'heure, cependant, l'essentiel de ces points sert à charger le satellite-sirène biomécanique qui doit attirer Ghroth hors de son orbite.

Seuls Downing et ses principaux conseillers connaissent le secret des cristaux et des extraterrestres qui les leur ont fournis. Depuis 1984, les Mi-Go se sont astreints à prendre lentement sous leur contrôle chacun des cadres supérieurs d'Enolsis. Ceux qui servent directement ces derniers sont choisis parmi les plus fanatiques des fidèles et soumis à un examen mental pour s'assurer de leur loyauté.

Les directeurs d'antennes d'Enolsis n'ont aucune idée des secrets de celle-ci. Ils croient que les Réservoirs Spirituels, chargés "d'énergie positive", sont envoyés au siège de la Fondation de façon à ce que cette énergie puisse être utilisée pour "illuminer les recoins les plus sombres de l'inconscient collectif humain".

L'électron libre

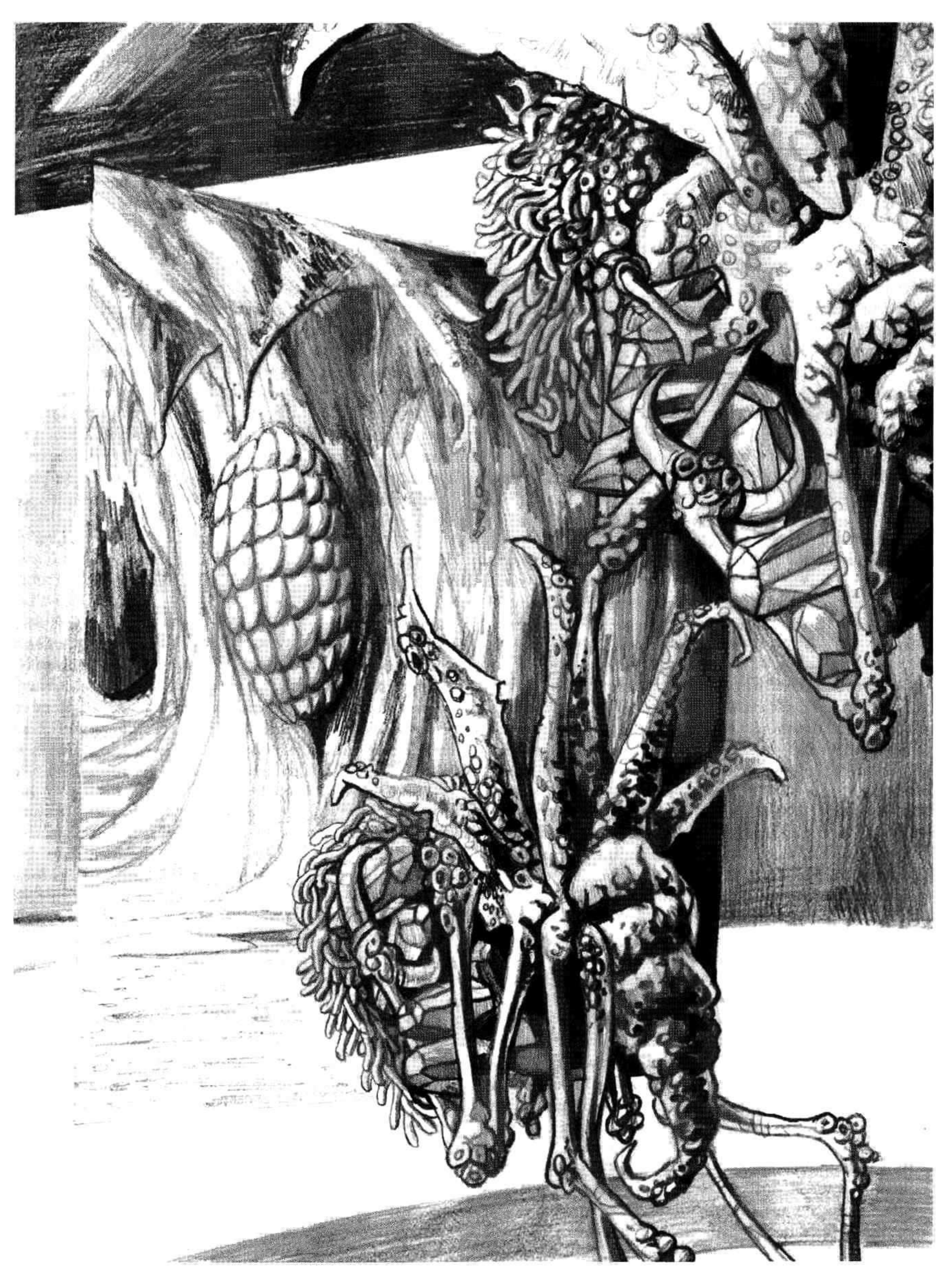
Ronald Valiant est un électron libre dans le système Enolsis, qui pourrait bien provoquer la destruction la Fondation. C'est un convoyeur de fonds moderne, fils illégitime du Sénateur Antony DiTorrio de l'époque où celui-ci siégeait au parlement du Missouri. Valiant a toujours ressenti durement le manque d'attention de son père et a fait tout ce qui était en son pouvoir pour, selon les moments, l'impressionner ou l'horrifier. Délinquant juvénile à l'école, il s'enrôla dans les Marines en 1980 pour retrouver les faveurs de son père. Suite à ses problèmes permanents avec la discipline, il fut mis à pied en 1984 pour inaptitude au service militaire.

Sans espoir de trouver un emploi, Valiant se retourna vers son père qui, à son tour, s'adressa à l'un de ses vieux amis, le colonel en retraite de l'Armée de l'air Larry Daniels. Ce dernier avait bien profité de son retour à la vie civile, grâce à son travail pour la firme aérospatiale McConnel-Bayless sous contrat avec l'armée et à quelques livraisons d'armes aux Contras nicaraguayens. Impressionné par la fougue de Valiant et sa dureté, Daniels le mit en contact avec "les personnes appropriées". Valiant se retrouva rapidement à gagner mille dollars par semaine pour charger des armes dans des avions cargo destiné aux Contras de l'Honduras et du Nicaragua. Les occasions de gagner de l'argent ne manquant pas au sud de la frontière, Valiant se mit à ramener de la cocaïne lors de ses vols de retour vers les États-Unis. Au cours de ses permissions à Saint-Louis, il se rendait dans la propriété du Colonel Daniels et s'y vantait de raids aériens imaginaires contre les Sandinistes. C'était la belle vie. Valiant avait de l'argent à dépenser, de la coke à sniffer et des femmes dans chaque ville d'Amérique Centrale.

Perdu au Nicaragua

En 1987, au cours d'un vol de retour où il transportait de la drogue, l'avion de Valiant fut touché par la DCA sandiniste et s'écrasa. Seul survivant de l'équipage, Valiant fut incarcéré par le régime sandiniste. Celui-ci avait toutes les preuves nécessaires pour le condamner comme trafiquant de drogue mais préférait obtenir qu'il avoue être un agent de la CIA. La police secrète entreprit de le "persuader" de confesser sa faute d'être un "pion des chiens yankees impérialistes contre-révolutionnaires". La nouvelle des tortures infligées à son fils dans une prison nicaraguayenne parvint rapidement aux oreilles du Sénateur DiTorrio qui supplia Daniels de lui servir de paravent en avouant que Valiant était son fils naturel. DiTorrio en appela alors à ses contacts dans les services de renseignement pour venir en aide au "fils de son cher ami".

La CIA n'était pas très chaude à l'idée de devoir secourir un homme impliqué dans une opération qu'elle avait tenté de garder secrète mais certains, à l'intérieur même de l'agence, estimèrent intéressant d'avoir un sénateur dans



La moisson a commencé.

leur poche. Six mois après son incarcération, Valiant fut libéré grâce à un pot-de-vin versé par la CIA à des geôliers sous-payés. Valiant "s'évada" et quitta tranquillement le Nicaragua.

Retour à Saint-Louis

Valiant, réduit à l'état d'épave, regagna sa ville natale de Saint-Louis en 1988. Il était en mauvaise santé et mentalement brisé. Une fois encore, son père prit ses distances avec lui par crainte du scandale. Valiant passa cinq mois de convalescence dans la propriété du Colonel Daniels. Tous deux devinrent très proches. Valiant constatait que si l'influence de son père avait pu le faire sortir du Nicaragua, il avait encore une fois refusé de le reconnaître. Sans doute parce que Daniels s'était fait passer pour son vrai père, il commença à le considérer comme un père de substitution. Le colonel, de son côté, en dépit de sa fortune, de sa puissance et de son influence, enviait le côté brut et dangereux de l'existence de Valiant. Après une carrière militaire passée dans un bureau et des années d'ennui mortel comme membre du conseil d'administration de la McConnel-Bayless Corp. à Saint-Louis, il trouvait plaisir à entendre les récits de ses aventures en Amérique Centrale.

Valiant profita du gymnase de la propriété pour s'entraîner religieusement, se tournant vers la culture physique pour réparer son amour-propre. Une fois remis en forme, il décida de se faire une place dans le business de la drogue à Saint-Louis. Après avoir obtenu un prêt de Daniels, il entra en contact avec des connaissances de l'époque où il travaillait avec les Contras et commença d'acheter de la cocaïne, par dix ou vingt kilos. Pour se faire connaître sur le marché, il ajoutait des bonus en armes automatiques datant de la guerre en Amérique Centrale et réussit rapidement dans son domaine, approvisionnant un certain nombre de petits revendeurs en cocaïne dont ils se servaient pour la fabrication du crack, le matériel militaire qu'il fournissait ne faisant qu'ajouter à sa popularité. On le connaissait dans les rues comme un dur à cuire, ex-Marine, ex-Contra, ex-agent de la CIA, ayant la tête près du bonnet et une collection d'oreilles de Sandinistes. Même si c'était pour l'essentiel de la frime, Valiant était très dangereux, sa personnalité déjà instable au départ était exacerbée par l'usage intensif de cocaïne et de stéroïdes. On le surnommait "Prince Valiant".

De nouveaux ennuis

En septembre 1992, Valiant se débarrassa d'un dealer concurrent dans le quartier est de Saint-Louis, en le shootant à l'héroïne et en le brûlant vif avec de l'essence, attirant sur lui l'attention de la police de la ville. Les cadavres de trafiquants se comptant par treize à la douzaine dans ce quartier, il n'aurait probablement pas eu à s'en faire s'il s'était contenté de quitter la ville mais, pour quelque raison, il s'y refusa, préférant se retourner vers son père pour lui demander son aide. Le Sénateur DiTorrio, par amour paternel ou par peur du scandale, s'arrangea pour faire venir par avion un chirurgien esthétique de Californie et pour acheter les papiers et documents nécessaires à une nouvelle identité.

Une fois encore, Valiant se retrouva en convalescence dans la propriété du Colonel Daniels. La vie de ce dernier était alors presque aussi pourrie que celle de Valiant, ses goûts sexuels ayant dégénéré avec sa virilité, passant de la puissance sexuelle à la perversion. Sa chambre semblait sortie tout droit de l'esprit du Marquis de Sade et il avait eu plusieurs fois à verser de grosses sommes pour payer l'hospitalisation discrète de compagnes sérieusement blessées par ses excès déments. Il tendait de plus en plus vers "l'exotique" au point de devoir aller chercher des "compagnes" jusqu'à New York ou Los Angeles. Il était également salement accro à la cocaïne, grâce à son protégé.

Avant son opération chirurgicale, Valiant paraissait un peu moins de quarante ans et mesurait 1,76 mètre. Ses yeux bleus étaient un peu tristes et des cheveux blonds coupés en brosse. Il avait le menton pointu, des pommettes pratiquement inexistantes et un nez cassé plusieurs fois au cours de son séjour dans les prisons sandinistes. Aujourd'hui, sous son nouveau nom de Doug Walters, il paraît plus jeune de dix ans, porte ses cheveux noirs tombant sur les épaules et arbore une mâchoire carrée, des pommettes saillantes et un petit nez presque élégant. Il a toujours, cependant, ses yeux bleus faussement pensifs, un front haut et bombé, et un physique body-buildé.

L'entrée chez Enolsis

Valiant comptait reprendre ses trafics de drogue, mais il se rendit compte qu'il valait mieux rester à l'écart de ses anciens terrains de chasse. Il traîna dans le secteur de l'université, usant de son charme, de sa belle gueule améliorée chirurgicalement et de son physique pour faire passer un nombre respectables de conquêtes dans son lit. C'est l'une d'elles qui lui fit découvrir Enolsis et les incroyables sensations de puissances associées à la méditation sur les cristaux. La stimulation engendrée par la méditation lui plaisait plus encore que la cocaïne et lui donnait plus de force que les stéroïdes anabolisants. La capacité des cristaux à insuffler de l'énergie fascina Valiant qui, après avoir en expérimenté d'autres, fut vite convaincu que seuls les cristaux procurés par la branche locale d'Enolsis étaient à même de procurer ces influx d'énergie.

Il rejoignit Enolsis en février 1993 pour découvrir le secret des cristaux et se retrouva rapidement assistant du diacre, accomplissant diverses tâches à travers la salle de réunion d'Enolsis pour y glaner des informations. Il apprit que le gros cristal utilisé lors des séances de méditation de groupe mensuelles était remplacé tous les sept ou huit mois et, plus curieux encore, qu'entre les cérémonies, le "Réservoir Spirituel" était conservé dans un coffre-fort scellé dans un mur. Au cours du mois de juillet 1993, tard dans la nuit et alors que le diacre était à Tulsa pour assister à une conférence, Valiant s'introduisit dans la place par effraction et descella carrément le coffre du mur. Après l'avoir ouvert avec un marteau-pilon, il se gorgea de l'énergie stockée dans le cristal. Le Réservoir lui dura des mois. Lorsqu'il se tarit, Valiant sut qu'il lui en faudrait plus. Seul problème : le nouveau coffre-fort, enchâssé dans le béton, interdisait le vol du nouveau Réservoir. La seule personne à avoir accès au coffre étant le diacre, Valiant en conclut que le meilleur moyen d'avoir un accès sûr à une source illimitée de puissance était

de devenir diacre et, avec son habituel manque de subtilité, sa première initiative fut d'éliminer le diacre d'une décharge de chevrotines, dérobant son portefeuille pour faire croire à un vol qui aurait mal tourné.

Valiant se proposa pour assumer la direction "temporaire" du chapitre en octobre 1993. Bien qu'il en ait été l'un des membres les plus récents, il en était aussi (apparemment) l'un des plus zélés et des plus dévoués. Une fois en place à la tête du chapitre, il sut appliquer son charisme et son ascendant pour gagner la confiance des fidèles et se maintenir au poste de diacre. Il avait maintenant accès à volonté au Réservoir Spirituel. Il découvrit cependant assez vite que le quartier général d'Enolsis à Tulsa était capable de vérifier la quantité d'énergie envoyée. Suite à un cristal en partie déchargé en mars 1994, il reçut une note l'informant que le siège central avait constaté une baisse de fréquentation des cérémonies mensuelles et lui recommandant de prendre des mesures en vue de s'assurer que les membres soient présents aux réunions mensuelles pour "charger positivement le Réservoir Spirituel". Valiant comprit que s'il voulait continuer à pomper de l'énergie, il lui faudrait en couvrir toute trace. Il eut alors l'idée d'enrôler de nouveaux membres sans les déclarer sur les registres officiels.

Il commença par casser des Réaliseurs en deux, doublant ainsi le nombre de membres potentiels, puis lança une campagne de recrutement, enrôlant de nouveaux membres, dont son vieil ami le Colonel Larry Daniels, sans les signaler au siège central d'Enolsis à Tulsa. Avec deux douzaines de fidèles non inscrits apportant leurs cotisations à son portefeuille et leur énergie pour sa consommation personnelle, Valiant pensait être tranquille définitivement. Malheureusement, le fait d'avoir cassé les cristaux en deux avait endommagé leur structure, les rendant hautement instables.

L'explosion

Le Colonel Daniels était tout excité par son initiation à Enolsis. Les décharges d'énergie reçues au cours de ses exercices de méditation lui avaient rendu sa virilité et, suite à cette découverte, il revint à des goûts moins bizarres. Mais même ainsi, ce qu'il perdait en excentricité, il le gagna en qualité. Son endurance fut bientôt l'objet de conversations chez toutes les prostituées. Sa propriété abrita des orgies hebdomadaires fréquentées par ses amis les plus proches (dont le Sénateur DiTorrio) et certaines des femmes les plus coûteuses de la ville. C'est au cours d'une de ces soirées que son cristal abîmé "détonna", tuant tous les invités à l'exception de Valiant, d'une call-girl nommée Rachel Marx et de DiTorrio. Daniels méditait sur son Réaliseur défectueux tandis qu'une fille le caressait langoureusement. Sous l'effet de la cocaïne et "distrait" par la fille, Daniels fit l'exercice de travers. Ce qui n'aurait pas été un problème avec un cristal en bon état se révéla désastreux. Le cristal absorba les points de Magie et de POU de Daniels, puis l'énergie se libéra en explosant de son corps, envoyant valdinguer les fêtards au loin et brisant meubles et décorations, projetant de plus une partie du bâtiment dans un état de non-existence pendant une fraction de seconde, ce qui eut pour conséquence que plusieurs personnes et l'essentiel des débris de mobilier se retrouvèrent dans d'autres pièces ou coincés dans les murs.

Les Stewards

Lorsque le cristal de Daniels tomba en rade, les autorités terrestres ne furent pas seules à s'en rendre compte. Les Mi-Go avaient senti la décharge d'énergie et remarqué les bulletins d'informations en provenance de Saint-Louis. Le siège central d'Enolsis envoya sur place Hope, un des Stewards, pour découvrir ce qui s'était passé.

Les Stewards sont toujours l'équivalent interne à Enolsis de l'Inquisition Espagnole mais, depuis la prise de contrôle par les Mi-Go, ils ont bénéficié de quelques améliorations. Les nouveaux Stewards sont des fidèles d'Enolsis, ayant peu ou pas de famille ou de proches, qui sont envoyés aux Mi-Go pour être perfectionnés chirurgicalement par l'utilisation d'une matière étrange nommée protomatière (que l'on a déjà vue dans "Convergence"). Ils exercent un contrôle parfait sur leur forme, mais ne peuvent changer leur masse. Ils peuvent allonger ou raccourcir leurs membres, s'infiltrer dans de petites ouvertures, donner naissance à des membres à usages multiples selon leurs besoins et modifier leur apparence à volonté pour ressembler extérieurement à n'importe quelle personne qu'ils ont pu voir. Cette faculté d'imitation n'est pas parfaite. Ils sont limités, en ce qui concerne les traits du visage et la voix, par leur familiarité avec la personne copiée. Ils sont également invulnérables à toute forme de dégâts (y compris les balles) mais pas au recul infligé par un projectile, une explosion ou autre effet similaire. Ils peuvent être brûlés, électrocutés ou incommodés par des irritants chimiques comme le gaz poivre. Le feu est encore le meilleur moyen de les tuer (si vous le souhaitez, les Stewards peuvent subir 1 point de dommages par tir d'arme à feu au lieu d'être totalement immunisés, auquel cas ils régénéreront 1D2 points par round).

Les Stewards ont, de plus, la faculté de donner "le Baiser", au cours duquel ils injectent une partie de leur propre protomatière dans l'organisme de leur victime (en général par voie buccale), prenant ainsi son contrôle et obtenant l'accès à son système nerveux. Ses yeux, ses oreilles et ses mains deviennent alors ceux du Steward qui l'a embrassée, faisant d'elle une véritable marionnette. Chaque Steward ne peut contrôler qu'une victime à la fois, cela nécessitant une grande concentration. De plus, chaque Steward n'a qu'une quantité limitée de protomatière à distribuer et ne peut la partager avec plus de trois personnes en même temps. Une fois la protomatière évacuée par l'organisme de la victime (soit que le Steward l'ait reprise, soit que le corps s'en soit débarrassé naturellement, au bout d'une semaine environ), cette dernière retrouve toutes ses facultés mais ne garde aucun souvenir de la période où elle a été contrôlée. Les Stewards peuvent réabsorber la protomatière qu'ils ont distribuée.

Valiant n'était pas préparé à l'arrivée de la Steward appelée Hope, mais il réussit à lui échapper lorsqu'elle décida de lui donner le Baiser pour le dominer mentalement. Suite à son exposition constante à des niveaux élevés de points de Magie, Valiant a développé plusieurs talents psioniques latents. Il peut maintenant projeter empathiquement des émotions dans le subconscient de quiconque est en contact physique avec lui, pouvoir dont il s'est servi à plusieurs reprises dans le passé pour faire de nouvelles conquêtes

Le baiser



amoureuses et attirer des hommes riches vers Enolsis. Cette capacité l'a sauvé lors de la tentative de mainmise sur son système nerveux par Hope. Quand elle a injecté sa protomatière dans le corps de Valiant, elle a créé un lien physique insécable entre eux et, au lieu de le dominer, elle est tombée follement amoureuse de lui. Elle ne souhaite pas trahir ses maîtres mi-go mais fera tout pour protéger Valiant, fut-ce au prix de sa propre vie. Elle a résolu le dilemme entre ses deux loyautés en se convainquant que Valiant n'était pas une menace pour les Mi-Go et qu'en le protégeant de la police, elle protégeait aussi le projet de collecte d'énergie des extraterrestres.

Une fois les investigateurs sur l'affaire, Valiant compte utiliser Hope (et en abuser sans scrupule) pour se débarrasser d'eux. Il a le pistolet électrique de fabrication mi-go que portait la Steward (voir page 218), mais n'est pas particulièrement entraîné à s'en servir. Il ne sait rien des dangers liés à son utilisation. Il a aussi interrogé Hope sur la véritable nature d'Enolsis et sait qu'elle collecte de l'énergie pour le compte d'extraterrestres, mais Hope, elle-même, ne sait pas dans quel but. Se sachant pourchassés par les fédéraux, les flics locaux et les extraterrestres qui dirigent Enolsis, Valiant est aux abois.

Telle est la situation dans laquelle vont se trouver projetés les investigateurs. Vous n'êtes pas content d'être le Gardien ?

New-Age

1ère partie : Le Prince est Mort, Vive le Prince

Saint-Louis, Missouri

Les investigateurs sont tous des agents de Delta Green ou des sympathisants de divers horizons. Il y a quelques heures, chacun à reçu le message suivant, par téléphone, fax ou modem :

"Vous êtes cordialement invité à une nuit à l'opéra. Les dispositions ont été prises pour que vous retrouviez votre accompagnateur au Lambert Airport de Saint-Louis, dans le Missouri. Bonjour chez vous."

"Une nuit à l'opéra" est le code utilisé par Delta Green pour désigner une opération de l'organisation. Les investigateurs découvrent que les papiers nécessaires ont été remplis et envoyés de façon à leur permettre de profiter de quelques semaines de congés payés ou de liberté d'action dans leur travail. Des bons de transport couvrent leurs frais de voyage. Ils arrivent à Saint-Louis en début d'après-midi pour y rencontrer l'agent spécial responsable du bureau local du FBI, Louis Gaston. C'est un Afro-américain grisonnant, d'environ quarante ans, avec une moustache soigneusement taillée, un très léger accent créole et l'air de n'avoir pas dormi depuis trois jours. Élevé dans les bayous de Louisiane, Gaston a grandi au milieu des superstitions et des mythes, dont il sait que certains sont bien réels. Son grand-père, qui se souvenait du raid de 1908 contre la secte d'adorateurs de Cthulhu près de la Nouvelle-Orléans, avait l'habitude de le terroriser en lui racontant des histoires sur les méfaits des sectateurs païens dans les marais. Ses propres expériences ont rendu ces souvenirs bien pâlots en comparaison : il y a six ans qu'il est membre de Delta Green.

Accompagnés de deux agents du FBI baraqués en trench-coat, Gaston se présente rapidement aux investigateurs comme étant leur "accompagnateur pour la nuit à l'opéra" et les pousse dans une limousine extralongue. Il écarte les questions sur ce qui se passe jusqu'au moment où tous les investigateurs se retrouvent dans la voiture. Les deux agents du FBI montent à l'avant où ils sont isolés des agents par une vitre à forte isolation phonique et à l'épreuve des balles. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de remarquer plusieurs véhicules d'escorte portant des plaques minéralogiques gouvernementales.

Briefing

Gaston commence à exposer l'affaire aux investigateurs sur le trajet de ce qu'il appelle "l'Opéra". Il leur explique qu'ils se rendent au domicile de Larry Daniels, colonel en retraite de l'Armée de l'air et membre du conseil d'administration de la firme McConnel-Bayless, située près de l'université, dans le quartier ouest de la ville. Il continue en racontant que la nuit précédente, vers une heure du matin, une explosion s'y est produite. Il y a six heures, les services de criminologie ont avoué être dans le noir. D'après toutes les lois physiques, il est impossible que cette explosion ait eu lieu. Elle défie toute logique. Pourquoi ? Comment ? "C'est plus simple de vous montrer que de vous expliquer."

Il semble y avoir eu une soirée branchée sexe et drogue en cours au moment de "l'explosion". Neuf personnes ont été tuées : Larry Daniels, un dispensateur de "rafraîchissements et divertissements" nommé Neal Beagley, le commissaire de Saint-Louis, Stanley Cable, et six filles engagées pour la soirée. Les serviteurs de Daniels ont eu la vie sauve parce qu'ils se trouvaient dans une autre aile de la maison. Ils semblent n'avoir pas été invités à l'orgie.

Le seul autre survivant pose un léger problème : il s'agit de Antony DiTorrio, sénateur démocrate du Missouri et membre de la commission sénatoriale sur les forces armées. Gaston donne aux investigateurs un dossier du FBI consacré à DiTorrio, contenant tout ce que le Bureau a pu découvrir

Chronologie des événements passés

13 mai 1980 :	Ronald Valiant entre dans les Marines.
7 mars 1984 :	Gene Downing prend la direction d'Enolsis.
26 mai 1984 :	Valiant est renvoyé des Marines.
1984-1987 :	Valiant convoie des armes aux Contras en avion et ramène de la drogue aux États-Unis.
9 novembre 1987 :	Valiant est capturé par les Sandinistes.
12 mai 1988 :	Valiant revient à Saint-Louis avec l'aide de la CIA.
18 septembre 1992 :	Valiant tue un trafiquant de drogue.
11 février 1993 :	Valiant rejoint Enolsis.
22 juillet 1993 :	Valiant dérobe le Réservoir Spirituel.
17 octobre 1993 :	Valiant tue le diacre d'Enolsis et est nommé à son poste.
14 mars 1994 :	Le siège central d'Enolsis se plaint des pertes et Valiant commence son arnaque.

au cours des douze dernières heures. Le sénateur est natif de Saint-Louis où il a démarré sa carrière politique, âgé de cinquante-huit ans mais se prétendant plus jeune de huit. Il est membre du Congrès des États-Unis depuis vingt ans. Le FBI le considère comme propre, du point de vue corruption et malversations, mais depuis son divorce (tranquille et onéreux), il a développé un goût certains pour les filles de joie. Il n'a pas eu d'enfant (le FBI ne sait rien encore de son fils illégitime). Une photo récente le montre comme un homme mince, noueux, à la forte mâchoire et aux cheveux teints en brun. Le Sénateur DiTorrio a eu le bras cassé et se trouve actuellement sous surveillance serrée à l'Hôpital Général de Saint-Louis.

Gaston présente ensuite un dossier consacré à Larry Daniels. Le Colonel Daniels a eu une carrière exemplaire comme administrateur dans l'Armée de l'air, dont il est sorti de l'académie avec les honneurs malgré une mauvaise vue qui l'a empêché de devenir pilote. Il a travaillé dans les services administratifs et des achats de matériel du Pentagone, parfois sur des opérations clandestines. On pensait qu'il monterait plus haut en grade mais, à la fin de ses vingt ans de service, il quitta l'Armée de l'air pour occuper une position lucrative dans la société McConnel-Bayless, son expérience dans les services d'achats de l'Armée de l'air le rendant très précieux pour le géant aéronautique. On a soupçonné qu'après sa retraite, Daniels a pu être responsable de livraison d'armes aux Contras dans le cadre de l'Irangate, mais les preuves étaient si peu concluantes qu'il ne fut même pas assigné à comparaître ou interrogé par le Département de la Justice. Il payait ses impôts et faisait régulièrement des dons aux œuvres charitables. En dehors de cela, on a peu d'informations sur sa vie depuis qu'il avait quitté l'armée.

Gaston explique que le FBI considère cette affaire comme un acte de terrorisme, en dépit de l'absence d'indices, pouvant laisser penser à une bombe de fabrication humaine. Les services de criminologie n'ont trouvé aucune trace d'explosifs, ni de résidus de nitrate ou d'autres explosifs, ni de fragments de quoi que ce soit qui ressemble à l'enveloppe d'une bombe, d'une minuterie ou d'un détonateur. Plus étrange encore est le fait que les dommages structurels subis par la maison de Daniels ne correspondent à aucun schéma d'explosion ou de combustion. La nature de la soirée et la présence du Sénateur DiTorrio ont également été tenues secrètes vis-à-vis de la presse.

La maison

La maison du Colonel Daniels, de style colonial, est entourée de plusieurs hectares de jardins soigneusement entretenus. La police de Saint-Louis maintient les journalistes et les curieux à distance, devant la grille d'entrée. Une fois à l'intérieur, le terrain fourmille de voitures de police, camionnettes des services criminologiques et d'équipes d'agents du FBI et de l'ATF en quête d'indices. Si les joueurs disent que les investigateurs regardent attentivement les véhicules, un jet de Trouver Objet Caché réussi leur fait remarquer une conduite intérieure d'un modèle récent, dont les plaques indiquent l'appartenance à l'Armée de l'air. La réussite d'un autre jet permet de noter qu'une des quatre places est vide dans le garage de Daniels (Valiant a volé la Mercedes de Daniels en s'enfuyant, la confusion régnante ayant eu pour conséquence qu'aucun domestique ne l'a entendu partir ni ne l'a remarqué depuis).

La porte principale est gardée par deux agents du FBI. Gaston leur montre son insigne et fait entrer les investigateurs. Il est très vite évident qu'il n'y a aucun agent de la police locale à l'intérieur, mais uniquement des fédéraux.

L'intérieur de la maison est plein de signes indiquant qu'une explosion a eu lieu : odeur de fumée, fumée et dégâts provoqués par l'eau utilisée pour éteindre les incendies. Toutes les lampes sont hors d'usage à l'exception de celles amenées par les agents fédéraux. Gaston explique que les incendies ne sont pas dus à l'explosion, mais à des courts-circuits qui ont carbonisé tous les fils électriques du bâtiment. Il récupère des torches électriques pour tous.

Le hall d'entrée comporte un énorme escalier double et une galerie qui fait le tour de la salle. Un chandelier brûlé et brisé pend au-dessus du sol de marbre. Une silhouette est dessinée sur le sol, à gauche des investigateurs, juste au-dessous de la galerie. Gaston indique que le sénateur et son "accompagnatrice" se trouvaient sur cette dernière au moment où ça – quoi que ce soit – s'est produit ; il pense que la force de l'explosion a dû les faire tomber de là-haut. Le sénateur a atterri sur la femme, se cassant le bras et lui brisant le cou. Arrivé en haut de l'escalier, les investigateurs remarquent que le mur et la porte situés juste derrière le point d'où le couple est tombé sont parfaitement intacts, sans aucune marque d'aucune sorte. Ils ne peuvent savoir que lors de l'explosion, le cristal a déplacé la maison dans une autre dimension. Le sénateur et sa compagne étaient accoudés à la rambarde et sont simplement passés "au travers" du balcon lorsqu'il a cessé d'exister pendant un instant.

Si les investigateurs franchissent la porte située derrière l'endroit où se tenait le sénateur, ils commencent à y remarquer des fragments de mobilier, de chaîne stéréo et de verre sur le sol. Ils ne peuvent voir clairement comment une explosion a pu déposer de tels morceaux dans le couloir, le trajet étant bouché depuis l'endroit où elle a eu lieu. Les murs ne sont ni troués ni marqués par les éclats. L'odeur de fil électrique brûlé devient de plus en plus forte à mesure qu'ils avancent, à laquelle se mêle un relent de vomi. Si on lui pose la question, Gaston mentionne le fait qu'un des agents de la police locale arrivés en premier sur les lieux a rendu son déjeuner en découvrant ce qui se trouvait dans la salle de réception où avait lieu la soirée. Un jet de Trouver Objet Caché réussi montre l'éclair d'un flash dans une pièce située sur la droite. À l'intérieur de celle-ci les investigateurs découvrent deux photographes de la police en train de prendre des clichés d'une femme nue accrochée au plafond. Elle n'est pas accrochée "par" quelque chose comme une chaîne, une corde ou un câble : sa main gauche semble fusionnée au revêtement du plafond, sans marque de séparation. Son bras est tordu et brisé, l'épaule manifestement déboîtée, mais encore attachée au reste du corps par les muscles et la peau (perte de SAN : 1/1D3). Le sol est couvert de débris de meubles mais le mobilier de la pièce semble intact. Si les investigateurs demandent à Gaston comment la femme s'est retrouvée dans cette position, il hausse les épaules en disant : "Pourquoi croyez-vous que je vous ai fait demander ?".



Le trip ultime ?

La salle de réception

La pièce où s'est produite "l'explosion" est adjacente à celle où se trouve la femme pendue. Ce que les investigateurs y découvrent d'abord est une autre fille, celle-là encastrée dans le mur du couloir, à hauteur de la taille, ses doigts pendants touchant tout juste le sol (perte de SAN 0/1D2). Ils constatent ensuite que le mur est un peu bombé vers l'extérieur du couloir mais n'est ni craquelé ni brisé. Il s'arrondit doucement formant un creux hémisphérique. Le couloir et les pièces adjacentes sont jonchés de morceaux de meubles et de verre projetés de la salle de réception, mais là encore ces débris auraient dû être incrustés dans le mur de la pièce principale car il n'y a aucun moyen pour eux de s'être retrouvés là.

À l'intérieur de la pièce, les investigateurs remarquent que tous les murs, ainsi que le plancher et le plafond, sont "bombés" vers l'extérieur, comme si une force sphérique les avait repoussés, distordant leur structure moléculaire au lieu de les briser. La pièce est remplie de débris de meubles et d'une odeur d'alcool. Le tapis est trempé par une mélange de boissons coulant du bar fracassé. Gaston informe les investigateurs que tous les débris dans la maison paraissent être ceux des meubles de cette unique pièce, qu'ils s'étendent dans toute la demeure jusqu'aux salles situées au-dessus, au-dessous et adjacentes au lieu de l'explosion, selon un volume a peu près sphérique d'environ trente mètres de diamètre.

Il explique également que le corps de Daniels a été découvert à l'épicentre de la dépression dans le sol et qu'il a été emmené, en compagnie de tous ceux qui n'étaient pas incrustés dans les murs, à l'Hôpital Général pour autopsie. On a trouvé un objet bizarre, un petit cristal, du quartz apparemment, avec Daniels : le corps de Daniels était agenouillé, les mains jointes en bol pour le tenir. Il semble avoir été momifié ou brûlé si gravement qu'il s'en est retrouvé pétrifié dans cette position. Toutefois, la chaleur qu'il aurait fallu pour le mettre dans cet état aurait dû aussi incinérer toute la pièce, alors qu'on n'a trouvé nulle part de marque de brûlures. Bientôt, deux techniciens de la criminologie arrivent, portant des lunettes de sécurité et des scies électriques qui attaquent le mur autour du corps "fusionné" de la fille afin de la transporter au laboratoire pour autopsie.

Les autres pièces

Les investigateurs qui souhaitent explorer la maison ne peuvent trouver de choses notables que dans la chambre de Daniels, pour plusieurs d'entre elles, et dans son bureau/bibliothèque. La première est ce mur "Je m'aime" couvert de certificats, décorations et photos de Daniels avec des célébrités politiques occidentales, dont le Sénateur DiTorrio. La deuxième est un coffre dans son boudoir, plein d'accessoires sado-maso : masques, fouets, menottes, etc. La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché concernant le lit à baldaquin montre sur le bois des marques significatives de menottes. Celle d'un jet d'Idée permet de se rendre compte que les marques ne sont pas récentes. Sur la table de nuit à côté du lit se trouve une brochure, souvent parcourue, titrée

Votre Réaliseur et Vous, éditée par la Fondation Enolsis de Tulsa, en Oklahoma, sans nom d'auteur. La couverture arbore l'image d'un cristal similaire à celui trouvé sur le corps de Daniels, dans ses mains jointes. Même si celui-ci a été emmené, Gaston peut confirmer cette ressemblance. La brochure est imprimée sur papier glacé, en quadrichromie et très bien réalisée. Son contenu consiste en instructions pour mener des exercices de méditation avec le cristal, promettant grâce à eux "d'arriver à la véritable illumination".

Les premières choses qu'on remarque en entrant dans le bureau/bibliothèque de Daniels sont deux capitaines de l'*Air Force Office of Special Investigations* (AF-OSI) en costume sombre, épluchant les dossiers papiers et informatiques de Daniels. Les capitaines Picton et Wentzlauf gardent bouche cousue et ne révèlent pas ce qu'ils cherchent. Gaston peut expliquer aux investigateurs que les deux rigolos de l'Armée de l'air vérifient s'il y a des documents confidentiels de l'USAF sur l'ordinateur de Daniels, lequel avait accès à des projets classifiés, en raison de ses fonctions d'administrateur de McConnel-Bayless.

Ni le bureau de Daniels ni son ordinateur ne peuvent fournir la moindre information concernant ce qui a pu se produire. Par contre, sa bibliothèque comporte un rayon complet dévolu au New-Age, le reste se partageant entre des classiques de la littérature (jamais ouverts) et des manuels d'histoire militaire (beaucoup lus). Le rayon New-Age contient, entre autres, des exemplaires du *Livre de la Loi* de Aleister Crowley et des *120 jours de Sodome* du Marquis de Sade, tous deux datant, semble-t-il, de plusieurs années. Réussir un jet d'Idée amène à noter un grand nombre d'ouvrages assez neufs mais beaucoup lus, consacrés aux cristaux et à la magie et aux rituels qui y sont liés. Aucun n'est assez important pour être détaillé ici.

La bibliothèque renferme un exemplaire bien lu aussi de *Science Intérieure : Un Guide de la Réalité Moderne*, écrit par Herbert Price, en date de 1962. Cette édition récente, bénéficiant d'une introduction écrite par "Le Pouvoir Vivant de la Fondation Enolsis", est publiée par la Fondation Enolsis, Tulsa, Oklahoma. Cet exemplaire comporte une dédicace au stylo-bille : "Pour Larry, en remerciement de plus que je ne peux l'écrire - Ron, 12 juin 1994". Une vieille photo collée près de la dédicace montre Ronald Valiant à l'époque de ses équipées chez les Contras, en uniforme vert des Marines, un bras autour des épaules du Colonel Daniels en costume tropical et chapeau de paille. L'uniforme porte une étiquette "Valiant", lisible si on utilise un ordinateur pour l'agrandir mais pas à l'œil nu. La photo a été prise à San Jose, au Costa Rica, et une analyse montrera que les deux hommes se trouvaient sur la *Plaza de Cultura* à San Jose.

Si les investigateurs ne font que jeter un coup d'œil au rayon et ne remarquent pas le livre d'Enolsis, la photo est encadrée et accrochée au mur à proximité.

Le personnel

L'interrogatoire des domestiques du Colonel Daniels permet d'apprendre que ce genre de soirée n'était pas inhabituelle pour lui. Les employés sont : Dolores Montez, une gouvernante philippine, Ernesto Montez, son mari, valet de chambre, Emily Beauchamp, la femme de chambre haïtienne,



Neal Beagley qui est allé là où aucun autre mac n'était jamais allé.

sa sœur Jeanette, cuisinière, Henri Kim, le jardinier coréen et Jerry Fletcher, le chauffeur jamaïcain. Tous ont leur carte verte et sont aux États-Unis tout à fait légalement. Ils ne peuvent pas dire ce qui s'est passé, seulement que, quelques heures après qu'ils ont été libérés de leur service, il y a eu comme un bruit de tonnerre et un éclair aveuglant et que la maison entière a tremblé. Tous les employés, où qu'ils se soient trouvés à cet instant, ont pu voir l'éclair.

En ce qui concerne les préférences sexuelles du Colonel Daniels, tout ce qu'ils peuvent dire est que, depuis quelques années, il s'est comporté en obsédé, s'accouplant avec plusieurs femmes chaque semaine, parfois en même temps. Il est devenu un super étalon à l'époque où il a abandonné ses manies sado-maso, environ un an auparavant. Si on leur demande si tous les invités ont bien été recensés, les domestiques sont incapables de dire le nombre de personnes présentes à la soirée.

Premiers indices

Un investigateur comptant les vêtements traînant dans la pièce note une paire de chaussures et une culotte de femme en trop, ainsi qu'un pantalon masculin surnuméraire. La criminologie trouve un poil blond dans le pantalon, appartenant d'après les analyses à un homme de groupe sanguin A. Demander aux domestiques d'indiquer quelles voitures appartiennent aux invités et au colonel permet de découvrir que la Mercedes de ce dernier a disparu.

Pour résumer, à ce moment-là, les investigateurs peuvent avoir remarqué les indices suivants : les anomalies relatives à l'explosion, la Mercedes disparue, la présence d'ouvrages d'Enolsis dans la maison de Daniels, un ami prénommé “Ron” (dont il est possible de trouver le nom – “Valiant” – par analyse de la photographie), la possibilité qu'il manque un homme et une femme parmi les personnes présentes lors de la soirée, les corps en cours d'autopsie, le cristal et ce que le Sénateur DiTorrio peut leur dire à l'hôpital.

Les paragraphes suivants couvrent certains de ces indices (il est impossible d'enquêter avec succès sur les autres, comme la nature de l'explosion). On notera que certaines informations peuvent nécessiter que les investigateurs en aient découvert d'autres au préalable et que toutes ne seront pas forcément données lors du premier examen. L'interrogatoire du sénateur, par exemple, est bien plus profitable si les investigateurs connaissent déjà Valiant, ce qui peut nécessiter de lui faire une seconde visite en cours de scénario. Les informations pertinentes sont toutes regroupées ci-dessous pour des raisons de facilité, mais cela ne signifie pas que vous soyez obligé de toutes les livrer aux investigateurs dès qu'ils se présentent quelque part.

La Mercedes

Si les investigateurs apprennent la disparition de la Mercedes et lancent un avis de recherche à son sujet, on la retrouve le lendemain matin dans le quartier est de la ville, de l'autre côté du Mississippi. Dans le cas contraire, la police la retrouve dans l'après-midi et le signale aux investigateurs. La voiture a été désossée par des voyous du coin.

Un examen complet par les services de criminologie (nécessitant quelques heures) fait apparaître plusieurs empreintes digitales essuyées. Quelques empreintes peuvent être relevées, appartenant à des truands du quartier est (mais aucune à Valiant). S'ils sont recherchés et arrêtés, ils ne savent rien d'intéressant. Ils se sont contentés de piller la voiture et de voler le sac à main sur le siège. Ils n'ont pas vu la fille mais elle est tout près. Les investigateurs peuvent fouiller les environs de l'endroit où la voiture a été découverte. S'ils ne le font pas, la police locale s'en occupe.

Rachel Marx, une des gagneuses du maquereau défunt Neal Beagley, gît dans une benne à ordures. Il faut recourir à ses empreintes digitales pour l'identifier, son visage étant réduit à l'état de bouillie sanglante, ses dents dispersées dans la ruelle et son sac et ses papiers ayant disparu. Elle ne porte ni chaussures ni culotte. Son visage semble avoir été écrabouillé.

Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de découvrir du sang et des cheveux de Rachel sur un mur de la ruelle. Il semble qu'elle a quitté la voiture vivante et que quelqu'un l'a frappée contre le mur pour la tuer.

L'autopsie pratiquée un peu plus tard dans la journée indique que son crâne n'est plus qu'une coquille brisée et qu'elle est morte au moment de l'explosion (en fait, environ une heure après). On ne retrouve pas d'arme mais des fragments de briques dans ses cheveux et son crâne. Si les investigateurs n'ont pas remarqué les marques sur le mur, ces résultats devraient les y guider.

Après l'accident avec le cristal, Valiant s'est enfui dans la Mercedes de Daniels, avec Rachel, puis l'a tuée de façon à être sûr de son silence. Il a essuyé ses empreintes dans la voiture mais l'analyse de la sueur laissée sur le volant confirme que le conducteur était du groupe sanguin A, correspondant au poil trouvé dans le pantalon. Les examens finissent par aboutir à une empreinte digitale partielle sur le cou de Rachel, là où l'assassin l'a tenue pour la frapper contre le mur (Valiant a essuyé son cou mais il a mal fait le travail).

Comment se déplacer

Avant que les investigateurs quittent la maison, Gaston leur assigne une voiture (ou plusieurs s'ils sont plus de quatre) du parc du FBI et leur donne le numéro de son téléphone cellulaire pour qu'ils puissent rester en contact. Il exige qu'ils le tiennent au courant mais ne disent rien au bureau de Saint-Louis de leur enquête ni de leur conclusions. Il servira d'intermédiaire avec son personnel. Personne dans les bureaux du FBI à Saint-Louis n'a jamais entendu parler de Delta Green et Gaston entend bien que cela continue.

Ronald Valiant

La photo dans la maison est un indice essentiel. Il suffit de se rendre aux bureaux locaux du FBI qui dispose des moyens d'agrandissement nécessaires pour lire le nom sur la veste : "Valiant". Si les investigateurs interrogent les archives informatiques avec le nom "Ron + Valiant", ils obtiennent des rapports de la police de Saint-Louis et des Marines. Puis, Gaston pouvant leur fournir un mandat, ils récupèrent son dossier de délinquant juvénile. S'ils poussent un peu plus loin, il leur est possible de dénicher les dossiers du Département d'État concernant sa captivité et son "évasion" du Nicaragua (un agents Delta Green appartenant à la CIA aura également la possibilité d'obtenir cette information, à votre discrétion). Le groupe sanguin de Valiant est A, ses cheveux sont blonds et ses empreintes correspondent à celle trouvée sur le cou de Rachel. Un examen croisant les autres invités et Ronald Valiant révèle que Neal Beagley, le maquereau et trafiquant de drogue défunt qui fournissait Daniels, était notoirement associé à Ronald Valiant, tout comme Angel O'Rourke, l'ex-maîtresse de Valiant, condamnée trois mois plus tôt à six mois de prison ferme pour vol du portefeuille d'un touriste au cours d'une rencontre sexuelle payante. Un résumé du casier judiciaire de Valiant est présenté en Information pour les Joueurs n° 2 (page 234).

Les investigateurs peuvent vouloir se renseigner sur Herbert Price et Enolsis. Le document présenté en Information pour les Joueurs n° 1 (page 233) résume ce qu'ils trouveront. Mentionnez bien que Enolsis possède une antenne à Saint-Louis.

Angel O'Rourke

Angel, l'ancienne maîtresse de Ronald Valiant, en est au troisième mois de sa peine de prison pour vol qualifié. C'est une blonde décolorée, complètement décharnée, avec un tatouage représentant une rose sur l'épaule gauche et des lignes de marques de piqûres sur les deux bras. Elle n'est vraiment pas au mieux de sa forme en ce moment, étant à cours d'argent et ne pouvant s'en faire suffisamment pour alimenter son besoin d'héroïne. Elle est d'une humeur massacrante et passera ses frustrations sur les investigateurs. Elle n'a, en revanche, aucune loyauté particulière envers Valiant et répond à toutes les questions avec plaisir.

Elle n'a connu Valiant qu'avant sa transformation en Doug Walters et ne sait rien au sujet d'Enolsis. Elle sait que Valiant a éliminé le dealer parce qu'il s'en est beaucoup vanté avant de disparaître. Elle peut apprendre aux investigateurs que Valiant était un fanatique de la culture physique, usant régulièrement de stéroïdes et de cocaïne, avec pour conséquence des changements brusques d'humeur et une tendance à des accès de rage incontrôlables. Il lui est souvent arrivé de flanquer une correction à des gens sans pouvoir dire pourquoi cinq minutes après. Il l'a tabassée à plusieurs reprises. C'était un fou des armes, qui aimait à se faire passer pour un caïd, mercenaire entraîné par la CIA. Si on lui demande quelles étaient les convictions religieuses de Valiant, Angel répond :

"La religion, c'était pas sa tasse de thé. C'était un ancien Marine, un dur à cuire. Il faisait des haltères, sniffait de la coke et tabassait les gens; ça, c'était son truc. Je lui ai demandé une fois s'il croyait en Dieu et, en réponse, il a montré sa tête en disant : C'est ça le dieu en lequel je crois. Valiant vivait pour Valiant."

Angel ne peut fournir d'informations sur l'adresse actuelle de Valiant. Il a disparu peu de temps après avoir tué ce dealer, en 1991. Elle peut, en revanche, dresser son portrait : celui d'un prétentieux égocentrique, sociopathe et violent.

Antony DiTorrio

Le Sénateur DiTorrio est hospitalisé à l'Hôpital Général de Saint-Louis. Son médecin personnel, le Dr Chichester, n'est pas encore arrivé mais on l'attend pour le lendemain. À l'arrivée des investigateurs, DiTorrio est encore sous sédatifs et ne prononce que des paroles incohérentes. S'ils essaient quand même de l'interroger, il ne lâche que quelques bribes d'informations du genre :

"Mon fils... mon fils." "Non!" "Il est à moi, c'est tout ce que j'ai." "Deneen." "Sauvé."

"Mon fils... mon fils.", "Il est à moi, c'est tout ce que j'ai", "Sauvé." : Ces mots concernent Ronald Valiant, son fils naturel. Cela doit rendre les investigateurs perplexes, car le sénateur est censé n'avoir eu aucun enfant.

"Non!" : DiTorrio revit "l'explosion" et sa chute à travers le balcon.

"Deneen." : Il s'agit du nom de la prostituée qui se trouvait avec lui au moment où l'énergie du cristal s'est libérée, tous deux tombant de la galerie passée un instant dans une autre dimension.

Si les investigateurs se montrent suspicieux et cherchent à se renseigner sur Chichester, ils apprennent qu'il s'agit d'un médecin établi en Virginie, ayant la réputation d'avoir la main un peu lourde pour ce qui est des médicaments. Pour faire simple, il se comporte comme un médecin "de confort", même s'il fait très attention à ce que ses patients n'abusent pas de ses prescriptions.

La seconde visite

DiTorrio sort de sa torpeur le lendemain et les investigateurs peuvent alors lui rendre visite. Le Dr Chichester tente de se mettre en travers de leur chemin et de les tenir à l'écart du sénateur. Chichester est un bel homme bronzé, en excellente forme pour sa cinquantaine bien sonnée, qui paraîtrait plus à sa place sur un court de tennis que dans une unité de soins intensifs. Il n'insiste cependant pas. Évoquer l'IRS ou l'hypothèse d'un contrôle par l'AMA, l'ordre des médecins, ou encore le vieux truc de la plainte pour "obstruction à la bonne marche de la justice", suffit à s'en débarrasser.

Le sénateur est d'une tout autre trempe. La mâchoire solide, les lèvres amères et l'œil triste, il fait penser à un chien de meute et n'est pas sans évoquer l'animateur de télévision Morton Downey Jr. Un bandage autour de sa tête dissimule sa chevelure grisonnante et son bras est plâtré, mais il est lucide et capable de répondre aux questions. Il se montre peu coopératif, répondant aux questions par d'autres questions et tentant de déterminer ce que savent les investigateurs à partir de ce qu'ils lui demandent. Il commence par refuser de reconnaître avoir été au courant du style de la soirée ou ce

qu'il y faisait. Il abandonne assez vite la défense "Je n'étais pas au courant" mais nie toujours connaître les noms des invités, savoir ce que Daniels faisait avec son cristal et qui le lui a procuré, avoir des enfants et connaître Ronald Valiant.

Les menaces de poursuites officielles (criminelles, sénatoriales ou autres) ne lui font pas peur et les "obstructions à la bonne marche de la justice" et autres "sollicitations" le mettent en fureur, l'amenant à menacer à son tour d'en appeler à ses amis haut placés. "Je suis Sénateur des États-Unis, nom de dieu! et je pourrais déjeuner avec le Procureur Général et obtenir vos badges sur un plateau avant d'en être au café!"

Il a, en revanche, une peur panique de la presse qu'il ne peut contrôler. Confronté à la menace de voir divulguée sa présence à l'orgie, il commence par devenir nerveux mais ne s'effondre que si les investigateurs peuvent le convaincre qu'ils connaissent son lien de parenté avec Valiant (cela peut se produire au cours d'un interrogatoire ultérieur). S'il en arrive à les croire, il admet que Valiant était présent à la soirée, mais affirme qu'il n'a rien à voir avec ce qui s'est passé. "Comment pourrait-il y être pour quelque chose? Et pourquoi aurait-il fait ça? Larry et lui étaient de très bons amis." DiTorrio admet avoir été courant de l'usage aphrodisiaque que Daniels faisait du cristal, mais nie que ce soit Valiant qui l'a entraîné dans cette voie. Il confirme que Valiant a eu des ennuis avec la justice mais conteste l'avoir aidé à y échapper en lui donnant une nouvelle identité. Il fait de son mieux pour convaincre ses interlocuteurs que son fils s'est amendé et qu'il a abandonné le trafic de drogue et qu'il est juste "troublé". Toutes ses mauvaises actions sont "du passé" et il minimise tout ce que le "garçon" a pu faire.

Dans l'absolu, les investigateurs ont la possibilité de Persuader le sénateur d'appeler son fils pour tenter de le leur amener. Il vous faudra juger en fonction de leurs actions, mais vous pouvez vous reporter à la section "DiTorrio", page 213, pour avoir plus de détails à ce sujet.

La morgue

La morgue, située dans les sous-sols de l'Hôpital Général, est sous bonne garde : une douzaine d'hommes du FBI, dont la moitié au moins porteurs de fusils M16A2. Le corps du Colonel Daniels est l'objet de l'essentiel de l'attention de l'équipe de légistes du Dr Kimberly Morris.

"Desséché est le meilleur mot pour décrire le corps de Daniels. Ce dernier est sur le dos, figé dans la même position agenouillée ridicule, maintenu par des bandes et des attaches, paraissant incapable de soutenir son propre poids. Celui-ci n'atteint pas la moitié de ce qu'il était de son vivant, les tissus sont friables et poudreux, les os fragiles comme des fétus de paille. Le corps a été endommagé durant le transport à la morgue : un doigt ou deux ont été brisés et une plaque de peau est éraflée laissant le "muscle" à découvert. Le pénis de Daniels était en érection au moment de sa mort et il l'est toujours. Le sang a été réduit en poudre dans ses veines. La bague de l'Académie de l'Armée de l'air est toujours à son doigt, laissée intacte par ce qui l'a momifié. L'autopsie révélera que le corps est complètement déshydraté, jusque dans ses moindres recoins. Les organes internes eux-mêmes et la moelle des os sont poudreux et fragiles, les premiers réduits au tiers de leur taille normale. La seule explication qui vient à l'esprit des légistes est que toute l'humidité de son corps a été absorbée d'un coup. Un examen poussé montrera que les forces nucléaires forte et faible qui maintiennent ensemble ses molécules semblent décliner et les experts ne pourront avancer aucune justification à cet état.

Les autres corps sont là également. Six sont morts du mélange d'un choc et de projectiles multiples. Le point le plus bizarre est la présence, dans les muscles et organes internes de tous ces cadavres, d'éclats de verre et de bois sans qu'il y ait de blessures par lesquelles ceux-ci auraient pu entrer (les éclats se sont matérialisés à l'intérieur du corps des victimes lorsque la maison est revenue dans cette dimension). La fille découverte pendue au plafond par la main gauche a été ramenée avec un morceau dudit plafond et celle incrustée par la taille est là aussi, couchée sur une table d'autopsie en équilibre précaire en raison du morceau de mur qui entoure toujours son ventre. Neal Beagley, le proxénète qui faisait travailler les filles, est au bout de la file. Il a été fusionné à une chaise de bois en partie intacte. Voir les accoudoirs, les pieds et le dossier de la chaise sortir en différents endroits de son corps inflige une perte de 1/1D3 points de SAN. Même les légistes habituellement impassibles ont préféré sauter leur repas durant cette autopsie. Plusieurs sacs de fast-food traînent, intacts, sur un comptoir de laboratoire.

La structure moléculaire des victimes semble mélangée avec celle des objets fusionnés à elles. Les criminologistes n'ont pas l'ombre d'une idée sur la manière dont cela est possible. Entre Daniels, Beagley et les deux filles, il y a de quoi tenir une armée de physiciens quantiques occupés pendant des années.

Le cristal

Le cristal est en cours d'examen au laboratoire de géologie de la Washington University. Sur un jet de Trouver Objet Caché réussi, on remarque trois agents du FBI traînant dans le bâtiment, essayant d'avoir l'air d'étudiants ordinaires tout en surveillant le laboratoire. Le chef du service, le Dr Travis Archer, est plus qu'un peu ennuyé qu'on lui ait ordonné de laisser tomber tout ce qu'il avait en cours pour examiner un bête morceau de cristal de quartz. Il vient de finir ses analyses lorsque les investigateurs arrivent sur place. Il ne peut leur apprendre grand-chose. Le cristal est plus ou moins cylindrique, long de cinq centimètres et du diamètre d'une pièce de monnaie, sommairement dégrossi, un peu pointu à un bout et coupé nettement à l'autre, ce qui lui donne un petit air phallique. La coupure nette est récente et semble avoir été faite avec un outil du type scie de joaillier, sans plus de précision. En dehors de ça, il n'a rien d'extraordinaire, ce n'est qu'un cristal de quartz pur tout simple, très courant dans tout le pays.

Les investigateurs reprennent probablement possession du cristal mais, s'ils ne le font pas, Gaston les envoie, eux ou des agents du FBI, le récupérer. Lorsqu'ils reviennent le chercher, le cristal a disparu. Le personnel du laboratoire déclare alors que le Dr Archer l'a emporté, mais qu'il participait à une réunion de professeurs au moment où on l'a vu le prendre. Le détecteur de mensonge confirmera que le technicien du laboratoire comme l'enseignant disent la vérité. Le premier a bien vu son patron emporter le cristal et Archer ne l'a pas pris. Hope, le Steward d'Enolsis, a mis à profit sa

capacité liée à la protomatière de changer son apparence pour s'introduire dans le laboratoire en se faisant passer pour le Dr Archer et dérober le cristal de façon à protéger Enolsis et Valiant.

L'action du cristal

Le cristal est toujours défectueux et affecte les investigateurs s'ils le prennent avec eux. Il ne recèle plus aucun point de Magie ou de POU et a vu son instabilité accrue à la suite de l'explosion. S'il fonctionnait normalement, il drainerait 1 point de Magie à l'investigateur (ou aux investigateurs) qui le possède et ce, chaque jour.

La défaillance se manifeste si les investigateurs se mettent à méditer suivant le rituel décrit dans *Votre Réaliseur et Vous*, la brochure découverte dans la chambre de Daniels. Ils perdent automatiquement tous leurs points de Magie absorbés par le cristal au premier round de la méditation et tombent dans l'inconscience. Au round suivant, ils perdent 1 point de POU (définitivement) absorbé lui aussi par le cristal puis celui-ci s'attaque aux autres personnes présentes qui (chacune à son tour) subissent les 2 rounds d'absorption décrits ci-dessus tout comme le(s) premier(s) investigateur(s). Elles bénéficient, cependant, d'un jet de Résistance avec leurs points de Magie contre ceux stockés dans le cristal (sans tenir compte des points de POU) au début de chaque round. Si un investigateur obtient un échec aux deux jets, le cristal s'attaque à une autre personne au round suivant. Les investigateurs peuvent, potentiellement, tous perdre 1 point de POU et tous leurs points de Magie, drainés par le cristal. Une fois toutes les personnes présentes dans son voisinage (la même chambre d'hôtel, par exemple) drainées de cette façon, le cristal s'éteint. Si, à un moment donné, un investigateur bénéficie d'un jet de Résistance réussi, le cristal s'éteint et ne draine plus personne jusqu'à ce que quelqu'un médite de nouveau en se concentrant sur lui.

Si les investigateurs ne se concentrent pas sur le cristal, vous pouvez décider que la défaillance ne se produit que lorsqu'ils se sont couchés pour la nuit, drainant points de Magie et de POU comme décrit précédemment. Toutefois, dans ce cas, le premier investigateur touché (celui qui a le POU le plus élevé) a droit aux jets de Résistance, étant donné qu'il ne méditait pas. Le cycle drain/dormeur se poursuit de façon similaire à ce qui a été vu plus haut, à cette différence près.

Si vous le souhaitez, la perte de 1 point de POU absorbé par le cristal peut avoir des effets physiologiques bizarres tels que blanchir les cheveux d'un investigateur, le faire tomber dans le coma ou faire cesser sa respiration durant son sommeil.

Du fait de cette défaillance, il y a de grande chances que les investigateurs appellent à l'aide. S'ils font le 911, une ambulance se présente rapidement. S'ils appellent le FBI, Gaston leur envoie trois agents pour garder leur chambre le temps qu'ils se rendent à l'hôpital. Le moment serait bien choisi pour que Hope intervienne (voir "Hope" ci-dessous).

Les visions provoquées par le cristal

Quiconque perd des points de Magie au profit du cristal peut (à votre discrétion) recevoir une vision en retour. Ces visions sont des résidus psychiques laissés dans le cristal par les événements des dernières semaines.

Une série d'images concerne la soirée, vue par Daniels. Le rêveur voit tous les invités, y compris Valiant – lequel est identifié dans le souvenir par *son nom*. La dernière pensée de Daniels à l'instant où le cristal absorbait sa vie fut *C'est le trip ultime*. Ressentir l'épouvantable mort de Daniels coûte 1/1D6 points de SAN. Le rêveur se réveille avec une image très nette de l'apparence de Valiant telle que l'a modelée la chirurgie plastique, mais ne connaît pas son nouveau nom de "Doug Walters".

Le rêveur a également une vision fugitive d'une planète énorme, rougeâtre projetée à travers l'espace et entend une sorte de chanson dissonante résonner dans sa tête. De la hideuse sphère désolée qu'il survole émanent puissance et malveillance. Tandis que la chanson augmente de volume, le rêveur commence à sentir la planète "remuer" et c'est la dernière chose dont il se souvient. La vue de Ghroth lui coûte 0/1D2 points de SAN. Si vous le souhaitez, l'investigateur peut recevoir des images de plus en plus nettes de Ghroth à mesure que le dieu se rapproche de la Terre, même si la défaillance du cristal ne se fait plus sentir. Réussir un jet de Mythe de Cthulhu permet d'identifier l'objet céleste comme étant Ghroth et de connaître sa véritable nature.

Hope

À un moment ou à un autre, les investigateurs se retrouvent dans la chambre réservée pour eux au Hilton par Gaston. Ils sont l'objet d'une filature menée par Hope, l'assassin constitué de protomatière au service de Valiant. Elle commence à les suivre dès qu'ils quittent la demeure de Daniels avec sa voiture – une Taurus noire de modèle récent portant de fausses plaques minéralogiques – en gardant une distance respectable entre eux. Si les investigateurs précisent qu'ils s'assurent n'être pas suivis, la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché leur montre la Taurus noire qui ne les quitte pas. Mais vous ne devez pas faire quoi que ce soit pour ça. Seuls les investigateurs suffisamment paranoïaques qui vérifient explicitement s'ils sont suivis, ont droit à une chance de voir Hope. S'ils la prennent en chasse, elle fonce à pleine vitesse vers le Mississippi et jette sa voiture d'un ponton dans le fleuve. Hope n'est pas une conductrice hors pair et se sait incapable de semer ses poursuivants dans une poursuite motorisée, mais protégée contre les dommages physiques et la noyade comme elle l'est, elle peut sortir de l'épave et regagner le rivage sans réapparaître à la surface pour respirer.

Elle tente alors de rester avec les investigateurs après l'accident, en se glissant entre les piliers et les planches du ponton pour lover son corps de protomatière sous leur voiture, les laissant ainsi l'emmener là où elle doit se rendre, tout en lui permettant d'écouter ce qu'ils disent. Si vous vous sentez d'humeur sadique, donnez à un investigateur assez nerveux "l'impression" qu'il a vu un globe oculaire le regarder à travers la vitre de sa portière (0/1D3 points de SAN). Hope peut facilement se "couler" dans le coffre ou tout autre espace vide dans la voiture pour échapper à toute détection. Si elle risque d'être coincée dans une automobile en flammes, elle jaillit de sous la voiture comme d'un extincteur pour s'échapper dans une bouche d'égout.

Un chasseur amical prêt à toutes les extrémités pour vous rendre service.



Si, pour quelque raison que ce soit, elle perd la trace des investigateurs, elle loue une autre voiture et reprend sa filature depuis l'un des endroits qui lui semblent probables : la maison de Daniels, l'hôpital où se trouve DiTorrio ou tout autre lieu que vous estimerez approprié. Si elle doit les suivre pendant plusieurs jours, elle change de voiture quotidiennement.

Récupérer le cristal

Une fois les investigateurs revenus à leur hôtel, Hope s'y introduit et récupère un uniforme de chasseur de façon à s'y déplacer librement. Souvenez-vous qu'en tant que protomatière, elle peut changer d'apparence pour prendre celle qui lui convient æ probablement celle d'un employé qui part en pause ou qui a fini son service. Elle place un dispositif d'écoute sur le standard téléphonique de l'hôtel qui transmettra tous les appels à son récepteur et se dissimule sur le toit avec celui-ci et un dispositif d'interception d'appels par téléphone portable, au cas où les investigateurs en utiliseraient.

Son objectif est de pénétrer dans la chambre des investigateurs et d'y dérober le cristal ainsi que tout objet ou document susceptible de servir de preuve. Il lui est facile d'entrer en l'absence des investigateurs (en se liquéfiant et en se glissant sous la porte), mais elle doit essayer autre chose s'ils ont le cristal sur eux. Si elle n'a rien d'autre, elle peut toujours placer un micro dans la chambre et la surveiller depuis le toit.

Idéalement, c'est juste après la défaillance du cristal, éliminant déjà quelques investigateurs, que Hope doit entrer en scène et rechercher le cristal. Les investigateurs restants doivent demander un médecin pour leurs camarades : Hope

Incarner Hope

Quelle genre de personne est-elle ? La réponse est simple : elle n'en est plus une. Il vous revient de déterminer à quel point elle peut reproduire les attitudes et les émotions humaines. Vous pouvez la jouer froide et mécanique, comme l'androïde de métal liquide de *Terminator 2* ou très humaine, criant son amour pour Valiant tandis qu'elle tue des investigateurs. Vous pouvez aussi adopter une position intermédiaire et l'interpréter comme une mauvaise actrice montrant mal ses émotions et dont les déclarations d'amour semblent creuses et peu convaincantes.

Hope peut, cependant, passer pour un humain normal lorsqu'elle se déguise. En tant que garçon d'étage par exemple, elle parlera rapidement, courtoisement, sourira aux bons moments, etc. Ce n'est que lorsqu'elle abandonne son déguisement et que la vraie Hope reprend le dessus que sa personnalité aura un côté factice.

entend l'appel et entre en action. Si aucun docteur n'est appelé, Hope attend encore pour intervenir.

Si les investigateurs ont appelé une ambulance, Hope pénètre dans la pièce habillée en chasseur après le départ des infirmiers. Dans le cas où il resterait un ou plusieurs PJ sur place, elle frappe et leur dit que les infirmiers les demandent dans le hall de l'hôtel. S'ils sont partis mais ont appelé Gaston, trois agents du FBI sont présents dans la pièce dont Hope aura à s'occuper, mais dans le cas contraire, elle peut entrer sans problème.

S'il n'y a que des PNJ dans la place, Hope les attaque. Un ou deux des agents devraient pouvoir s'échapper pour raconter ce qui leur est arrivé, même si cela n'a pas beaucoup de sens. Ils ont surpris une fille en uniforme de chasseur en train de fouiller la chambre, mais lorsqu'ils ont tenté de l'arrêter, ses bras se sont allongés à travers la pièce pour les repousser. Elle s'est mise à rire, debout au milieu de la pièce, tandis qu'ils lui logeaient une douzaine de balles dans la poitrine et dans le crâne. Puis elle les a attaqués avec des bras qui se comportaient comme des tentacules. L'agent Cox qu'elle était en train d'étrangler, lui a lancé une giclée de gaz incapacitant dans la figure, ce qui a semblé la mettre en rogne, et elle l'a projeté à travers la porte de la salle de bains. L'agent Roland s'est servi de son taser sur elle ; elle a hurlé et reculé, désorientée. Roland a fui la pièce et couru jusqu'à l'entrée de l'hôtel en appelant au secours. Il a entendu derrière lui un bruit de verre brisé quand Hope a sauté par la fenêtre. Si vous le désirez, Hope peut avoir injecté de la protomatière dans l'organisme d'un des agents (Cox ou Babbage), laissant celui-ci lui servir d'espion auprès des investigateurs. Si elle ne l'avait pas encore fait, elle place à ce moment des micros dans la chambre pour la surveiller depuis le toit.

Par sa nature, Hope peut supporter la chute de trente étages, s'écraser sur le trottoir, se relever et s'éloigner. Un sans-abri (connu sous le nom de Charlie) en train de fouiller les poubelles derrière l'hôtel en est témoin. Le personnel de l'hôtel connaît Charlie et sait qu'il est la plupart du temps ivre. Il maintient malgré tout qu'il a vu une femme tomber dans la ruelle (écrasant une poubelle au passage), se relever et fondre dans le caniveau, ne laissant que ses vêtements derrière elle. L'uniforme sera bien là, tout comme les balles logées temporairement dans le corps de Hope.

Enolsis à Saint-Louis

En cherchant des informations sur l'antenne locale d'Enolsis, les investigateurs peuvent apprendre qu'elle a été mise en place huit ans plus tôt par Ted Stobbin, abattu par un voleur le 17 octobre 1993. Quelques mois auparavant, l'antenne avait été cambriolée et le coffre-fort arraché du mur et emporté. Le coffre ne contenait pas d'argent, mais uniquement un "objet

Armes incendiaires

Les Stewards constitués de protomatière peuvent représenter un problème sérieux face aux pistolets des investigateurs. Voici une liste de quelques armes efficaces contre ces assassins, avec pour chacune d'elles les chances de base d'utilisation (de manière générale, les mêmes que pour un coup de poing) et les dommages infligés.

Allume-cigares : Coup de poing, 1D2 points de dommages

Aspersion d'essence à la pompe : 50%, 2D6 points de dommages + spécial (une fois allumée), portée : 2 mètres. Si le jet de Chance de la cible est raté (indiquant que l'essence prend feu), elle subit 1D6 points de dommages par round jusqu'à extinction des flammes. L'attaquant doit bénéficier d'un jet de Chance réussi pour ne pas être aspergé d'essence. Si la flamme remonte jusqu'à lui, il subit 1D3 points de dommages par round jusqu'à extinction du feu. En outre, la réussite d'un second jet de Chance est nécessaire pour que la flamme ne remonte pas dans le tuyau jusqu'à la pompe, ce qui provoquerait son explosion. Réussir un jet d'esquive permettrait d'éviter l'incinération immédiate, mais par pure charité.

Balles traçantes : +1 aux dommages des pistolets et mitraillettes, +1D3 aux dommages des fusils et mitrailleuses.

Balles incendiaires : +1D2 aux dommages des pistolets et mitraillettes, +1D3 aux dommages des fusils et mitrailleuses.

Cocktail Molotov : Lancer, 2D6 points de dommages + spécial. Si le jet de Chance de la cible est raté, elle subit 1D6 points de dommages par round jusqu'à extinction des flammes.

Grenade au phosphore : Lancer, 3D6 points de dommages au premier round, 2D6 au deuxième, 1D6 au troisième + spécial. Si le jet de Chance de la cible est raté, elle subit 1D6 points de dommages par round jusqu'à extinction des flammes, en plus des dommages indiqués. Aire d'effet : 10 mètres de rayon.

Grenade de thermite : Lancer, 4D6 points de dommages + spécial. Si le jet de Chance de la cible est raté, elle subit 1D6 points de dommages par round jusqu'à extinction des flammes. Aire d'effet : 2 mètres de rayon.

HAFLA (Handflampatronen : **cartouche lance-flammes) :** Il s'agit d'une arme de fabrication allemande à un coup, projetant une cartouche remplie de phosphore. Lancer, portée : 30 mètres, dommages équivalents à ceux d'une grenade au phosphore (voir ci-dessous).

Lance-flammes : Lance-flammes, 2D6 points de dommages + spécial. Si le jet de Chance de la cible est raté, elle subit 1D6 points de dommages par round jusqu'à extinction des flammes. Portée : 25 mètres et capacité de 10 tirs.

Pistolet lance-flammes : Pistolet, 1D10+1D3 points de dommages + spécial. Si le jet de Chance de la cible est raté, elle subit 1D6 points de dommages par round jusqu'à extinction des flammes. Portée : 10 mètres, pas de bonus pour le tir à bout portant.



Au départ, c'est de la curiosité.

spirituel" important. Après la mort de Stobbin, son assistant, Doug Walters, a repris la charge de diacre.

Cette antenne est située sur Delmar Blvd, dans le secteur universitaire, simple boutique en bordure de trottoir entourée de bars, librairies, magasins de vêtements et autres. Il est difficile de voir l'intérieur, car la devanture est constituée d'une vitrine couverte d'affiches de fabrication professionnelle et représentant des gens en train de méditer, des nuages et autres scènes bucoliques. L'une d'elle, assez drôle, représente des fidèles d'Enolsis (leur cristal accroché en pendentif) volant comme des anges au-dessus d'une majestueuse chaîne de montagnes.

À l'intérieur, on trouve une salle de 12 mètres sur 6, couverte de tapis et fourrures et, au fond, une plate-forme légèrement surélevée. Le mur situé à l'arrière arbore une grande tapisserie, en noir sur fond doré, représentant deux mains en coupe tenant un cristal. Plusieurs étagères courent le long des murs, présentant les différents prospectus, livres et cassettes audio et vidéo vendus par Enolsis pour aider ses membres à "trouver l'illumination". Un comptoir se dresse sur la droite, portant une caisse enregistreuse et un ordinateur. Deux femmes travaillent ici, Diane et Sarah. Valiant les a sélectionnées pour leur apparence, mais si Diane est une idiote sans intérêt, Sarah est plutôt intelligente et perspicace. Toutes deux ont été soumises aux projections empathiques de Valiant et sont totalement subjuguées par lui. Elles portent chacune un cristal intact.

Les deux femmes sont à même de donner une version gentiment édulcorée de l'histoire d'Enolsis et de sa philosophie ("Souvenez-vous qu'Enolsis est là pour vous aider à trouver votre voie, pas pour vous faire suivre la nôtre"). Un jet de Persuasion réussi et une bonne couverture (comme la recherche d'anciens camarades de classe) peuvent amener les deux femmes à confirmer aux enquêteurs qu'il n'existe aucun Ronald Valiant dans les registres d'Enolsis (elles ne le connaissent que sous le nom de Doug Walters). Interrogées au sujet du meurtre de Stobbin, elles déclarent que ce crime non élucidé a porté un coup terrible, mentalement et spirituellement, à tous et qu'il est heureux que Doug ait été là pour continuer. En ce qui concerne le vol, elles racontent que la police n'a jamais vraiment cherché à trouver son auteur et que "l'objet spirituel" dérobé était un accessoire sur lequel on se concentre durant les séances de méditation en groupe, un cristal similaire à ceux qu'elles portent mais de plus grande taille.

Walters et Valiant

Confrontées à une photo de Valiant, les deux femmes disent que le visage leur semble familier mais qu'elles sont sûres de ne pas le connaître. Peut-être est-il venu à quelques réunions dans le passé ou quelque chose comme ça? (Elles n'ont jamais vu Valiant avant son opération). Walters leur a donné pour instruction de répondre qu'il n'est pas là si quelqu'un le demande. Toutes deux ont sa photo dans leur portefeuille et un cliché de Doug et Gene Downing, le Pouvoir Vivant d'Enolsis, est accroché au mur derrière le comptoir. Un investigateur qui a reçu du cristal une vision de la soirée chez Daniels est à même de reconnaître Doug Walters comme étant celui que Daniels appelait Ronald Valiant.

Une analyse informatique de la photo confirme que Doug Walters et Ronald Valiant sont une seule et même personne, les différences étant dues à la chirurgie plastique. Les deux femmes ne fournissent leur cliché que sur un jet réussi de Baratin ou de Persuasion, et la photo accrochée au mur et représentant Doug et Gene Downing, qu'avec l'accord de Doug. Réussir un jet de Baratin peut permettre d'obtenir la photo, mais Diane et Sarah bénéficient chacune d'un jet de Résistance (leur INT contre le POU de l'investigateur). En cas de réussite, elles donnent le cliché mais vont prévenir Doug dès le départ des investigateurs. Sortir un insigne officiel permet d'avoir la photo, mais les deux femmes avertissent Valiant immédiatement après.

L'ordinateur

Posé sur le comptoir, l'ordinateur renferme toutes les informations sur les membres de l'antenne locale, mais on n'y trouve aucun "Valiant". Il dispose aussi d'une connexion internet au siège central d'Enolsis à Tulsa, par laquelle transitent les commandes de livres et accessoires et les données comptables.

Forcer l'entrée de cet ordinateur et des bases de données du siège central d'Enolsis (grâce à la réussite de deux jets d'Informatique + un de Comptabilité) révèle que l'antenne de Saint-Louis comporte quarante-deux membres non signalés dans les registres de Tulsa, ce qui signifie que la branche locale n'a pas envoyé les montants réels des cotisations, soit environ 4 200 $ annuels qui n'ont pas été versés dans les caisses d'Enolsis. Bien entendu, ce que Valiant voulait, c'était ces 504 points de Magie mensuels, soutirés à ces membres non signalés (dont le défunt Colonel Daniels).

Emploi du temps

L'emploi du temps de l'antenne locale se décompose de la façon suivante : méditation quotidienne à 18 h, sessions de discussions et prises de conscience tous les jeudis à 19 h et rassemblement le premier jour du mois à 19 h pour recharger le Réservoir Spirituel.

La fouille des bureaux

Trois portes mènent hors de la salle de réunion, marquées *Présentations*, *Privé* et *Débarras*. La première ouvre sur une petite annexe décorée de tapisseries noires et ors représentant des cristaux, où les nouveaux membres prêtent serment et reçoivent leur Réaliseur. C'est dans cette pièce que se trouve le coffre, encastré dans le béton du sol, où est conservé le Réservoir Spirituel. Le *Débarras* n'est rien d'autre que ce que son nom indique : un réduit rempli de Réaliseurs (de taille normale, donc double de celui que tenait Daniels), de produits de nettoyage, brochures, livres, cassettes, affiches et autres accessoires de la Fondation. La porte marquée *Privé* conduit à l'appartement de Doug Walters.

Les fenêtres de sa chambre sont couvertes de peinture, mais deux lucarnes et plusieurs lampes éclairent la pièce. Un miroir surplombe le matelas d'eau circulaire. Plusieurs haltères traînent dans un coin. Un coffre en bois au pied du lit renferme des accessoires militaires, souvenirs de Valiant de l'époque des Marines et des Contras – mais la plupart ont été achetés pour soutenir ses histoires. Il y a des photos, son vieil uniforme, des drapeaux sandinistes et même une boîte pleine de médailles achetées par correspondance et qu'il prétend avoir gagnées. Les murs sont presque intégralement couverts de tentures d'un blanc brillant, allant du sol au plafond. Le blanc domine dans l'appartement : la commode, la table, les chaises, la salle de bains, la petite cuisine et plusieurs bibelots et autre bric-à-brac sont de cette couleur.

Les secrets de Valiant

Une inspection rapide montre que deux des murs sont en retrait d'un ou deux mètres par rapport aux tentures qui se trouvent devant. Derrière elles, on peut trouver un appartement tout différent. Près du lit, camouflé par le tissu blanc, se dresse un ensemble incluant téléviseur à écran géant, lecteur CD et CDV et chaîne stéréo. Valiant dispose également d'une collection importante de cassettes vidéo pornographiques, certaines personnelles filmées grâce à sa caméra montée sur trépied. Une armoire dissimulée par les tentures renferme une série de fusils. Il ne s'agit pas d'une armurerie d'Enolsis mais de la collection personnelle de Valiant, de ses armes préférées, dont des M-16, AK-47, divers fusils à lunettes et un fusil à pompe Franchi SPAS-15 automatique de calibre 12. C'est avec ce dernier qu'il a tué le précédent diacre, mais il n'existe aucun moyen de le prouver, Valiant s'étant servi de chevrotine et ayant jeté la douille. On peut trouver ici également une scie à diamant qu'il utilise pour couper les cristaux en deux, ainsi qu'une série de demi-cristaux plus petits que ceux de Diane et Sarah.

Les vidéos pornographiques maison sont étiquetées avec les noms des femmes, la date du film et une petite description des points forts de chacune. Un jet de Psychologie réussi au cours du passage de l'une des bandes indique que Valiant est obsédé par le besoin de contrôler les autres, obligeant toujours ses partenaire à se comporter de façon à lui montrer à quel point il compte pour elles, de lui prouver leur amour. Il n'y a ni bondage ni domination. Rien que des pressions et manipulations psychologiques. Valiant adore que ses partenaires accomplissent des actes qu'elles n'aiment pas ou qui les gênent. Elles semblent accéder trop facilement à ses requêtes, même si elles les trouvent clairement bizarres ou répugnantes. La bande la plus récente montre Sarah et Diane, mal à l'aise, ensemble sous la "direction" de Valiant. Elles ont accepté parce que Valiant a usé de sa projection empathique pour manipuler leurs émotions et leurs personnalités, mais bénéficier d'un jet de Psychologie réussi lors du visionnage de la cassette, après avoir parlé avec les deux femmes, laisse penser qu'elles ont pu être droguées, leur expression étant nettement troublée et pas en phase avec leurs actes.

X

On peut trouver, au milieu des autres vidéos pornographiques, une cassette marquée simplement d'un "X", contenant des scènes où Valiant est en train de s'accoupler avec une Hope protoplasmique, dont la description est laissée à votre imagination enfiévrée (et à vos limites personnelles en

matière de bon goût). Cette épouvantable copulation d'un Valiant au physique d'athlète et du protoplasme polymorphe de Hope provoque un choc (regarder ne serait-ce qu'une partie de cette cassette inflige une perte de 1D2/1D6 points de SAN, la femme – dont le nom n'est pas indiqué – n'étant à l'évidence pas humaine).

À l'intention du Monde

Une autre cassette porte la mention *À l'intention du Monde* et contient un monologue haché, haletant, éprouvant de Valiant, concernant la "récolte d'énergie par les extraterrestres" au cours duquel il précise que :

- Δ Des extraterrestres, déguisés en dirigeants d'Enolsis, drainent l'énergie des hommes à travers la Fondation et les autres religions terrestres qu'ils ont créées : Bouddhisme, Islam, Christianisme. Toutes les religions du monde sont infiltrées et les plus hautes personnalités du clergé sont des extraterrestres déguisés.

- Δ Les extraterrestres se nourrissent de ces énergies volées et appartiennent à une race de "parasites énergétiques" qui se sont attachés à de nombreuses races à travers toute la galaxie.

- Δ Lui, Valiant, a obtenu d'incroyables pouvoirs par utilisation de ces énergies qu'il a dérobées aux Réservoirs Spirituels d'Enolsis. Il s'est servi de ces pouvoirs pour dominer Hope, la servante inhumaine des extraterrestres envoyée par ceux-ci pour le tuer et maintenant son esclave. Il pourra bientôt leur prendre tous leurs esclaves et les retourner contre leurs anciens maîtres.

- Δ S'il peut obtenir assez de puissance des Réservoirs Spirituels, Valiant est assez fort pour se rendre au siège central d'Enolsis à Tulsa et y détruire la colonie extraterrestre. Une fois ceux-ci écartés d'Enolsis, il mènera la croisade destinée à purger toutes les religions de l'influence des étrangers, ce qui fera de lui une sorte de Messie *übermensch* devant lequel une Humanité reconnaissante s'inclinera pour l'adorer.

Un jet de Psychologie réussi permet de dire que Valiant croit ce qu'il dit et qu'il est fort probablement fou, souffrant de schizophrénie paranoïaque et de mégalomanie. En revanche, les investigateurs qui voient cette cassette et celle marquée "X", dans laquelle Valiant a des relations sexuelles avec une Hope inhumaine, perdront 1/1D3 points de SAN : il est possible que ce qu'il raconte soit vrai !

Le résumé du contenu de la cassette est repris en Information pour les Joueurs n° 3 (voir page 235). Vous pouvez le leur donner ou leur lire pour qu'ils prennent des notes, au choix.

DiTorrio

Quelques jours après l'explosion, à un moment choisi par vous, DiTorrio sort de l'hôpital et se fait conduire à l'aéroport où il va prendre l'avion pour Washington. Gaston est averti dès le début des formalités de sortie et appelle les investigateurs, au cas où ils souhaiteraient le filer. En chemin, DiTorrio ordonne à son chauffeur de s'arrêter près d'une cabine téléphonique pour avertir Valiant de l'enquête du FBI. Il est impossible de mettre le téléphone sur écoute en un instant, mais on peut se servir d'un micro parabolique ou d'un micro espion placé sur DiTorrio à l'hôpital (si les agents sont suffisamment rapides et discrets). S'ils parviennent à intercepter la conversation sans l'interrompre, ils entendent le passage suivant (vous pouvez faire une cassette à l'avance et la passer aux joueurs au bon moment).

On notera qu'il est possible aux investigateurs de Persuader le sénateur d'appeler son fils pour le livrer pendant qu'il est à l'hôpital. Il faudra alors adapter le texte ci-dessous (que l'on trouvera en Information pour les Joueurs n° 4, page 235).

<Clic>
<Bruits de la rue>
<Souffle du vent>
<Déclic de la pièce dans le téléphone>
DiTorrio : Enfoirés ! Ils ont piégé cette putain de bagnole et ce putain de téléphone.
<Bruit des touches quand il compose le numéro. Sept chiffres, appel local>
Femme non identifiée : Fondation Enolsis, que puis-je pour vous aujourd'hui ?
DiTorrio : Doug Walters, je vous prie.
<Muzak>
Homme non identifié : Allô ?
DiTorrio : P'tain, fiston, qu'est-ce qui s'est passé ?
Homme non identifié : Merde, p'pa, où tu t'étais fourré tout ce temps ?
DiTorrio : Jusqu'au cou avec ces connards de fédéraux, v'là où j'étais. Qu'est-ce qui est arrivé, nom de dieu ! ?
Homme non identifié : J'sais pas ! J'te jure ! J'étais même pas là quand ça s'est produit ! Tu sais que je m'étais tiré tôt !
DiTorrio : Si je découvre que tu as *quoi que ce soit* à voir avec tout ça, avec ce qui est arrivé à Larry, j'te jure qu'tu pourras faire gaffe à ton cul.
Homme non identifié : Cool p'pa ! J'sais pas ce qui s'est passé.
DiTorrio (avec un sanglot) : Écoute, fiston, les fédéraux veulent te parler. Ils posent des questions sur les cristaux, sur Enolsis.
Homme non identifié : Merde !
DiTorrio : Hé oui, petit génie, c'est comme ça ! Je t'ai sorti du Nicaragua, je t'ai donné une nouvelle vie, un nouveau visage et maintenant je te le dis : je ne peux plus te couvrir. Tu dois te tirer.
Homme non identifié : Je ne peux pas ! Je ne peux pas abandonner tout ça, p'pa !
DiTorrio : T'as pas le choix, mon vieux. Laisse tomber c sac de nœud New-Age et tire-toi de cette ville tant que tu le peux. Tout de suite !
Homme non identifié : Va te faire foutre ! J'ai bâti tout ça ! Je l'ai fait et aucun flic ne viendra me l'enlever !
DiTorrio : *Putain !* tu vas me rendre fou ! <Un blanc> J'ai fait tout ce que je pouvais pour toi. Maintenant casse-toi !
Homme non identifié : Attends, p'pa ! Dis-moi encore une chose.
DiTorrio : <Un blanc> Laquelle ?

Homme non identifié : Les noms des fédéraux qui t'ont interrogé.
DiTorrio : Pourquoi tu veux le savoir ?
Homme non identifié : Contente-toi de me le dire.
DiTorrio : <Silence>
Homme non identifié : Allez, bordel ! Je dois le savoir. Ça peut m'éviter la taule !
DiTorrio : Je me souviens pas.
Homme non identifié : Bon dieu ! C'est mes fesses qui sont en jeu dans l'histoire ! Comment puis-je m'en protéger si je ne sais pas qui ils sont ?
DiTorrio : D'accord ! <il donne les noms et descriptions des investigateurs, y compris Gaston>
Homme non identifié : Merci, j'vais faire attention à eux.
DiTorrio : Mais non, fils, contente-toi de te tirer, et tout de suite !
<Clic>
DiTorrio : Allô ? Ronnie ? Eh merde ! <Il raccroche violemment le combiné et retourne à sa voiture>

Si les investigateurs ne l'arrêtent pas, DiTorrio saute dans un avion pour Washington, D.C. et disparaît de cette histoire. Dans le cas contraire, ils ont assez de preuves pour l'arrêter pour obstruction à la bonne marche de la justice, complot postérieur à un crime et éventuellement complot visant à l'assassinat d'un agent fédéral. Confronté à l'enregistrement de sa conversation, DiTorrio se décompose et dit aux investigateurs qu'il était au courant des activités de Valiant avec les Contras et que Daniels l'avait aidé à se lancer là-dedans. Il raconte comment il a fait pression sur la CIA pour qu'il le sorte des prisons sandinistes, comment Daniels et Valiant se sont trouvés impliqués dans la Fondation Enolsis, les trafics de drogue et ses propres efforts pour donner une nouvelle identité à son fils. Il peut dévoiler la plus grande partie de l'histoire de Valiant mais il ne sait rien du meurtre du précédent diacre ni de son accoutumance au pouvoir des Réservoirs Spirituels. DiTorrio propose de transporter un microphone ou d'infiltrer Enolsis en échange de l'abandon des charges pesant contre lui et de la promesse de tout faire pour arrêter Valiant vivant. Il tente honnêtement de convaincre son fils de se livrer, mais il est alors probable qu'il va finir à son tour victime de Valiant.

Le retour de Hope

Après le coup de téléphone de son père, Valiant commence à paniquer et envoie Hope en mission suicide contre les agents. Avec un peu de chance, ceux-ci sont prévenus et se sont procurés des armes ne reposant pas sur la simple puissance balistique. Dans le cas contraire, l'attaque de Hope tourne au bain de sang pour les investigateurs, la meilleure option pour eux étant alors la fuite. Elle les aura plus tard, eux et Gaston. Elle peut attaquer en se servant d'un agent du FBI ou d'un civil innocent possédé. Gaston lui-même voudra une bonne explication à la mort d'un civil tué alors que Hope le contrôlait.

Hope désire se débarrasser de tous les investigateurs d'un coup, en les tuant dans leur voiture, de préférence sur une route dégagée. Elle se sert alors d'un semi-remorque transportant des voitures neuves et de son conducteur possédé, grâce au Baiser. Le chauffeur amène, à travers le trafic routier, son camion juste devant le véhicule des investigateurs et Hope, accrochée à la remorque, commence à envoyer les voitures sur la route, devant eux. La réussite d'un jet de Conduire automobile (ou plusieurs, à votre guise) est nécessaire pour éviter l'avalanche de véhicules. Si elle réussit à immobiliser la voiture des investigateurs, elle descend du camion, les tire de l'épave et les démembre, sinon elle saute du camion sur leur automobile. Hope a trop confiance en son invulnérabilité aux balles et ne s'attend pas à un autre type d'attaque.

Mettez cette séquence en scène sur une voie dégagée, de façon à ce que les agents aient une chance de s'en tirer même s'ils n'ont pas encore compris quelles étaient les faiblesses de Hope. Au cours des parties de tests, les joueurs ont mis à profit les allume-cigares du tableau de bord, des conduits d'arrivée d'essence sectionnés, des bidons d'essence et même, une fois, un lance-flammes improvisé à une pompe à essence, pour se débarrasser d'elle. Si vous vous sentez l'âme charitable, accordez-leur de trouver rapidement une station-service.

Une fois tuée, Hope se dissout, de manière typiquement lovecraftienne, toute la protomatière se liquéfiant et laissant sur place quelques organes humains comme les systèmes nerveux et lymphatique. À sa mort, tous ceux qu'elle a infectés avec la protomatière (le camionneur par exemple) l'expulsent violemment (en la régurgitant) sans garder d'effet secondaire, ne conservant aucun souvenir de la période durant laquelle ils ont été contrôlés.

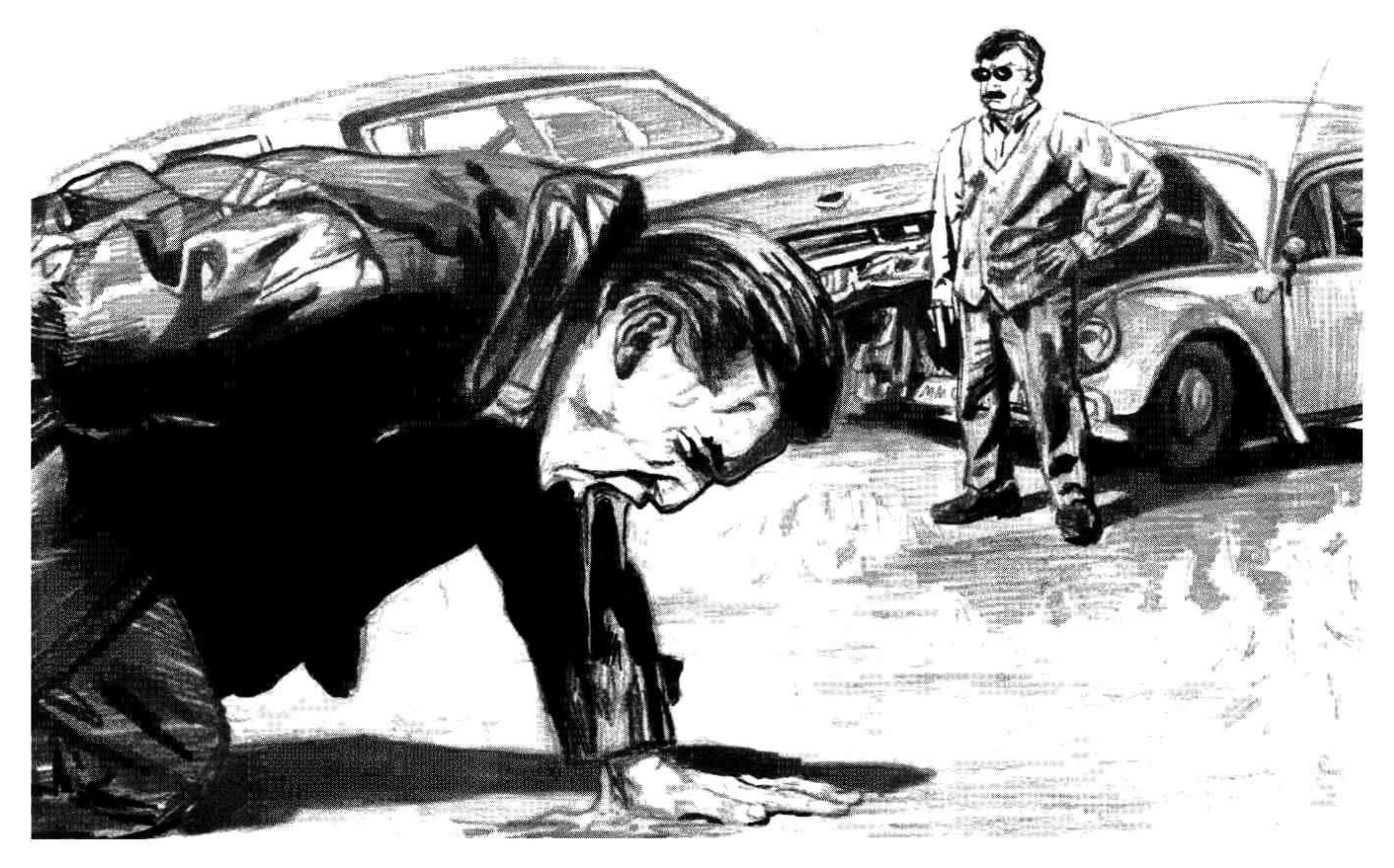
Indépendamment de ce qui arrive aux investigateurs, l'attaque démente de Hope provoque d'énormes dégâts sur la route. Une multitude d'épaves de voitures et des dizaines de blessés et de morts encombrent la chaussée. C'est la pire catastrophe de ce genre depuis des années et elle fera les gros titres de la presse nationale. Gaston, pris à partie par ses supérieurs et par la municipalité, voudra certainement interroger les investigateurs.

Le dernier combat de Valiant

Une fois Hope écartée du chemin (et même si elle ne l'est pas, probablement) Valiant s'attend à une réaction du FBI ou du Pouvoir Vivant à la suite du carnage routier et tente de rassembler autant "d'énergie" brute qu'il le peut. Il convoque tous les membres d'Enolsis de Saint-Louis à une réunion extraordinaire (quatre-vingt personnes environ dont soixante-deux viendront) à 19 h, le jour de l'attaque de Hope, pour les drainer de tous leurs points de Magie et de POU.

La raison invoquée pour cette réunion est de discuter de l'intention de la municipalité de les obliger à fermer leurs portes (ce qui est faux, bien entendu). Il rassemble les membres locaux en prétendant vouloir définir une stratégie de résistance contre le conseil municipal. Une écoute téléphonique sur la ligne d'Enolsis révèle que Sarah appelle tous les fidèles pour la réunion et si un investigateur se présente au siège, une affichette l'annonce.

Après la catastrophe sur l'autoroute, on peut rendre le baiser de Hope.



Si le siège de l'antenne de Saint-Louis a déjà été envahi par les investigateurs (il ne devrait pas être trop difficile d'obtenir un mandat une fois découvert le lien entre celle-ci et Valiant, soupçonné de meurtre et recherché), Valiant prend d'autres dispositions pour la réunion. Lui, Diane et Sarah appellent les fidèles (depuis plusieurs cabines téléphoniques) pour leur dire que la police a déjà entamé ses descentes et qu'ils se réuniront dans un entrepôt loué par Valiant/Walters. Dans les deux cas, les agents devraient pouvoir être au courant de la réunion. Au cours des tests, il est souvent arrivé qu'un investigateur ayant infiltré Enolsis pour enquêter dessus, ait été averti de la réunion par un coup de fil de Diane ou Sarah.

La réunion

Durant la réunion, au milieu des vapeurs d'encens et des accords de musique New-Age, Valiant (ou Doug Walters) s'adresse à sa congrégation depuis la plate-forme située au fond de la salle de réunion (ou du centre de l'entrepôt), vêtu d'une ample robe tombant jusqu'au sol. Il sort une enveloppe ouverte de sa robe et, la levant bien haut, déclame la tirade suivante (à moins que les investigateurs ne l'interrompent) :

"Ce matin, un coursier de la mairie a amené cette lettre. Il s'agit d'une mise en cause de notre statut d'association à but non lucratif et d'un problème avec un arrêté concernant notre voisinage. Je cite : "Peut-être cela convaincra-t-il votre bande de malades de trouver un autre asile."

"Ne laissez pas la haine envahir vos cœurs, mes frères et sœurs. Nous pouvons ramener leurs esprits à la raison. Les prophètes de la Bible pouvaient déplacer des montagnes et ils n'étaient que des hommes seuls. Nous sommes une famille. Nous sommes une multitude. Nous avons la foi qui déplace les étoiles! Parce que nous avons le pouvoir intérieur de nous changer nous-mêmes et que c'est le seul qui compte. Frères et sœurs, aidez-moi! Aidez-nous! Méditez avec moi et concentrez-vous sur votre Réaliseur. Canalisez vos espoirs et votre force pour donner naissance à une puissance terrible, capable de déplacer les étoiles!"

Dans un premier temps, rien ne se passe, chacun se concentrant sur son Réaliseur, puis Valiant sort de sous sa robe un cristal plus gros, le Réservoir Spirituel du groupe. Les investigateurs présents dans la salle commencent à percevoir une sourde résonance aux limites de leurs capacités auditives. Les lampes et la musique s'arrêtent brusquement. À mesure que les fidèles perdent leur points de Magie dans leur Réaliseur, le Réservoir se met à émettre une douce lueur. La puissance contenue à l'intérieur est transmise à Valiant qui, à son tour, se met à luire. Les fidèles ayant un cristal endommagé (vingt-trois en tout) sont alors drainés de la totalité de leurs points de Magie, ils commencent à haleter et sont pris de convulsions. Une fois leurs points de Magie entièrement drainés, ils perdent leurs points de POU, absorbés par les cristaux au rythme de 1 le premier round, 2 le deuxième, etc. jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus. Le Réservoir convertit ces points en points de Magie, sur une base de un contre un. Arrivés à 0 point de POU, les victimes sont réduites en cadavres desséchés comme celui de Daniels.

Si Valiant a la possibilité de drainer tous les Réaliseurs présents (soit 62) de leurs points de Magie, il en récupère 496. L'absorption des points de Magie des vingt-trois fidèles ayant un cristal endommagé en ajoute 230, soit un total de

726. Enfin, les points de POU drainés en sus lui en apportent 230 *supplémentaires*. S'il n'y a pas d'interférence, Valiant dispose donc de 956 points de Magie avec lesquels jouer.

Valiant part dans la nature

Qu'arrive-t-il ensuite ? La résolution de cette histoire dépend largement de vous. Si les investigateurs sont présents à la réunion ou s'ils arrivent pendant son déroulement, il en résulte une bataille avec Valiant. Si la réunion se termine sans interruption, Valiant se rend à l'hôtel des investigateurs, bien décidé à les tuer. Si Hope a survécu, elle se tient à ses côtés durant la réunion et tous les combats qui s'ensuivent. Au cas où les investigateurs auraient appelé la police, d'autres agents et même (une fois que Valiant aura fait la démonstration de ses pouvoirs) la Garde Nationale, il brûle des points de Magie comme un fou, provoquant d'incroyables destructions dans les rues de Saint-Louis.

Il dispose d'un certain nombre de pouvoirs spéciaux, auxquels il peut consacrer sa pléthore de points de Magie. Ils sont décrits un peu plus bas. Si vous voulez vous montrer pointilleux, gardez une calculatrice à portée de main durant les combats, car Valiant dépense rapidement ses points de Magie. Sinon décrivez les rencontres qui s'ensuivent en ne prenant en compte que l'aspect dramatique, auquel cas Valiant tombe à court d'énergie lorsque vous jugez atteint le point d'orgue de la scène.

Pour corser la situation, il est possible de faire intervenir un second Steward, qui n'a pas été affecté par les pouvoirs de Valiant et ne sait pas ce qui se passe. Ce Steward, appelé Gloria, a les mêmes caractéristiques que Hope. Elle arrive au cours du combat, aide les investigateurs et disparaît une fois la bataille terminée, si elle survit.

Gardez bien à l'esprit que Valiant n'est pas un Grand Méchant, juste une brute sans imagination, qui s'est découvert d'immenses pouvoirs. On peut s'attendre à d'importantes destructions visant les autorités. Valiant n'est pas invincible et finira bien par tomber à court de points de Magie. Mais la presse aura déjà parlé d'un "Waco 2" avant que la démolition de la ville s'arrête.

Il est envisageable (quoique peu probable) qu'après avoir détruit nombre de maisons et de véhicules, Valiant soit vidé de toute énergie et capturé vivant. Se retrouver à plat lui coûte alors 1D20/1D100 points de SAN. S'il devient fou, temporairement ou définitivement, il est atteint de dépression à tendance suicidaire et difficile à prendre vivant, d'autant que les flics et les fédéraux ne sont pas d'humeur magnanime à ce moment. Mais il se met à table, déballant tout ce qu'il sait et même ce qu'il ne sait pas. Il croit que les maîtres d'Enolsis collectent l'énergie humaine pour s'en nourrir, comme les extraterrestres de l'épisode de "La Quatrième Dimension" intitulé "Servir l'Homme" ou ceux du film "Lifeforce". Il passera probablement le reste de sa vie en asile psychiatrique à se taper la tête contre des murs matelassés.

Gains et pertes de SAN

Empêcher Valiant de réduire ses fidèles à l'état de momies desséchées fait gagner 1 point de SAN par membre d'Enolsis sauvé (cela ne concerne que les fidèles ayant un cristal



Au tour de Valiant de jouer.

endommagé) moins 1 point par fidèle tué. Capturer Valiant vivant rapporte 1D8 points de SAN, le tuer n'en rapporte que 1D6. Tuer Hope vaut 1D6 points de SAN.

Épilogue

Les investigateurs sont maintenant à même de rassembler les pièces du puzzle avec ou sans Valiant. Il est évident que les Réaliseurs ont des pouvoirs extraordinaires et que Valiant flouait Enolsis pour garder ce pouvoir pour lui. La carte la plus mystérieuse reste Hope : qui est-elle ? Qu'est-ce qu'elle est ? D'où vient-elle ? Les investigateurs auront peut-être leurs réponses trois jours plus tard, dans le second épisode.

Personnages non-joueurs pour le premier épisode

Agent Spécial Louis Gaston, responsable du bureau de Saint-Louis

Sympathisant Delta Green, 43 ans
Race : Afro-américaine

FOR	12	CON	12	TAI	15	INT	16	POU	15
DEX	13	APP	14	ÉDU	20	SAN	75	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Maîtrise de Criminologie, Université de Tulane
Profession : Agent spécial du FBI, responsable du bureau de Saint-Louis
Compétences : Arts martiaux 28%, Baratin 34%, Bibliothèque 37%, Biologie 15%, Chimie 22%, Comptabilité 22%, Conduire automobile 58%, Crédit 46%, Criminologie 48%, Discrétion 44%, Droit 70%, Écouter 78%, Électronique 50%, Grimper 43%, Informatique 41%, Mythe de Cthulhu 3%, Occultisme 37%, Persuasion 70%, Photographie 24%, Premiers soins 44%, Psychologie 44%, Trouver Objet Caché 67%
Langues parlées : Anglais 95%, Cajun 11%
Attaques : Colt Delta Elite Auto 95%, 1D10+1 points de dommages
Armure : Veste légère en kevlar, 5 PV

Ronald "Le Prince" Valiant/Doug Walters

Mégalomane mal-aimé, 34 ans
Race : Caucasienne
(Les caractéristiques entre parenthèses sont celles après un influx de pouvoir)

FOR	19 (38)	CON	16 (32)	TAI	14
INT	12	POU	12		
DEX	12 (24)	APP	18	ÉDU	12
SAN	35	PV	15 (23)		

Bonus aux dommages : +1D6 (+2D6)
Éducation : Baccalauréat
Profession : Diacre de l'antenne de Saint-Louis d'Enolsis
Compétences : Arts martiaux 25%, Baratin 57%, Chimie 14%, Conduire automobile 56%, Crédit 35%, Discrétion 53%, Écouter 38%, Électronique 18%, Esquive 33%, Grimper 63%, Informatique 22%, Lancer 38%, Marchandage 35%, Nager 64%, Navigation (terrestre) 24%, Persuasion 59%, Pharmacie 34%, Premiers soins 34%, Psychologie 31%, Sauter 42%, Se cacher 44%, Suivre une piste 19%, Trouver Objet Caché 33%
Langues parlées : Anglais 63%, Espagnol 14%
Attaques :
- Coup de pied 53%, 1D6 points de dommages + bd
- Coup de poing 73%, 1D3 points de dommages + bd
- Coup de tête 41%, 1D4 points de dommages + bd
- Couteau (Modèle K-Bar Marine) 57%, 1D4+2 points de dommages + bd
- Fusil d'assaut Colt M16A2 59%, 2D6 points de dommages
- Fusil Luigi Franchi SPAS-12 64%, 4D6 points de dommages
- Lutte 47%, spécial
- Pistolet électrique Mi-Go 12%, 1D10 points de dommages + spécial
- S&W M645 Auto 62%, 1D10+2 points de dommages

Notes : Valiant a toujours 20 points de plus que ses points de Magie normaux en raison de son utilisation intensive des cristaux.

Les pouvoirs spéciaux de Valiant :

Attributs améliorés : En se concentrant durant 1 round et en dépensant 6 points de Magie au cours de chaque round suivant (sans avoir besoin de se concentrer), Valiant peut doubler sa FOR, sa DEX et sa CON. Durant tout le temps où cet état est maintenu, Valiant luit faiblement.

Attaque par télékinésie : Valiant peut instantanément envoyer des décharges d'énergie télékinésique. Pour chaque point de Magie dévolu à cette attaque, la décharge a 1D6 points de FOR, moins 1D6 par dix mètres de portée. La cible qui obtient un échec à un jet de Résistance de sa CON+TAI contre la FOR de la décharge est mise K-O. pendant 1D3 minutes et pratiquement toujours repoussée en arrière de (FOR de la décharge - TAI de la victime)/ 3 mètres. Elle perd 1D6 points de Vie par 5 points de Magie placés dans le coup.

Champ de force par télékinésie : En se concentrant durant 1 round, Valiant peut dresser devant lui un champ de force télékinésique qui dévie les attaques physiques. Chaque point de Magie dévolu à cette tâche repousse 1 point de dommages. Maintenir ce champ de force coûte 1 point de Magie par round à Valiant. Il peut y rajouter des points à tout instant sans avoir à se concentrer.

Projection empathique : Valiant doit avoir un contact physique avec sa victime pour être à même d'influencer ses émotions et dépenser quelques points de Magie pour ce faire. La victime a droit à un jet de Résistance de son POU contre les points de Magie dépensés par Valiant. Si le jet est manqué, Valiant peut implanter une

L'arme mi-go

Pistolet électrique : Sa forme est celle d'une grosse balle de base-ball animée de pulsations, d'où pendent trois filaments. Une fois l'arme saisie, ces filaments s'enroulent autour du bras du détenteur. Le pistolet est un organisme biomécanique, capable de projeter des éclairs électriques, un peu comme une gymnote. La chance de base est de 10% et les dommages infligés de 1D10 points. De plus, la victime doit bénéficier de la réussite d'un jet de résistance de ses points de vie à ce moment là contre les dommages ou être tuée sur le coup. Les armures ne protègent pas contre ces dégâts. La victime est sonnée pendant un nombre de rounds égal aux dommages (si vous vous sentez d'humeur magnanime, vous très bien décider de remplacer la mort, en cas de jet de résistance raté, par une inconscience d'une durée égale au dégâts infligés, en minutes).

Le pistolet électrique a une charge illimitée tant qu'il est nourri régulièrement avec de la viande fraîche. Plus on lui en donne, plus il devient vorace, au point de finir par attaquer toute personne qui le prend en main.

Il tire 2 fois par round, s'il a été nourri récemment. Au bout de 5 tirs, il descend à 1 fois par round, puis à 1 fois tous les 2 rounds après 10 tirs supplémentaires, tous les 3 rounds si on l'utilise encore 10 fois et enfin, 2 rounds plus loin, il attaquera son détenteur. Il a une FOR de 6, 50% en Lutte à moins que sa victime ne le tienne déjà en main (auquel cas le jet de Lutte est automatiquement réussi). Une fois la victime enserrée, il peut l'attaquer de son bec similaire à celui d'un calmar avec 90% de chances de toucher, pour infliger 1D4 points de dommages. Le pistolet a 5 points de Vie et ne reçoit que des dommages minimums des armes à empalement. S'il n'est pas nourri pendant six jours, il meurt et se décompose. Il est incapable de se mouvoir sinon pour s'agripper à quiconque passe à sa portée, pour avaler la viande qu'on lui donne, etc. Il ne peut ramper sur le sol pour attaquer quelqu'un, à moins que vous ne soyez d'humeur sadique.

émotion de son choix dans l'inconscient de sa cible. Il peut aussi renforcer et étendre cette influence en dépensant 1 point de Magie par heure, mais il lui faut pour cela avoir un contact physique même bref.

Vol par télékinésie : En dépensant 10 points de Magie par round, Valiant peut se propulser dans l'air à une vitesse de Mouvement de 16. Il peut planer, descendre en piqué, etc. très facilement. Il peut augmenter sa vitesse à 32 en dépensant 20 points de Magie par round.

Sénateur Antony DiTorrio

Démocrate du Missouri et père indigne, 59 ans
Race : Caucasienne

FOR	11	CON	6	TAI	17	INT	14	POU	15
DEX	8	APP	16	ÉDU	15	SAN	75	PV	12

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Licence de Science politique, diplômé en Droit, Université de Missouri Columbia
Profession : Sénateur des États-Unis
Compétences : Baratin 73%, Bibliothèque 38%, Comptabilité 34%, Conduire automobile 44%, Crédit 81%, Droit 61%, Histoire 43%, Histoire naturelle 24%, Marchandage 81%, Persuasion 62%, Piloter un voilier 62%, Psychologie 53%
Langues parlées : Anglais 82%
Attaques : Aucune

Hope

Steward de protomatière malchanceuse, 28 ans
(Ses caractéristiques pourront servir pour tous les Stewards dont vous aurez besoin)

FOR	26	CON	23	TAI	15	INT	11	POU	10
DEX	15	APP	14	ÉDU	14	SAN	0	PV	19

Bonus aux dommages : +2D6
Éducation : Baccalauréat
Profession : Expert ès problèmes polymorphe pour le compte d'Enolsis
Compétences : Arts martiaux 44%, Baratin 47%, Conduire automobile 52%, Discrétion 92%, Écouter 32%, Électricité 61%, Électronique 64%, Esquive 38%, Grimper 93%, Informatique 24%, Mythe de Cthulhu 14%, Photographie 53%, Sauter 53%, Se cacher 74%, Serrurerie 74%, Suivre une piste 32%.
Langues parlées : Anglais 62%
Attaques :
- "Avalement" (envelopper et écraser la victime une fois celle-ci immobilisée) : 77%, 1D6 points de dommages + bd par round, briser la prise pour se libérer.
- "Baiser" (envoi de protomatière dans la gorge de la victime, une fois celle-ci immobilisée; voir page 199) 53%
- Coup de pied 58%, 1D6 points de dommages + bd
- Coup de poing 63%, 1D3 points de dommages + bd
- Coup de tête 42%, 1D6 points de dommages + bd
- Lutte 61%, spécial + "Baiser" ou "Avalement"
- Pistolet électrique Mi-Go 27%, 1D10 points de dommages + spécial

Armure : Immunisée contre les coups et les blessures (y compris des armes à feu). Le feu, l'électricité, l'acide, les irritants chimiques, la magie et les armes enchantées lui infligent des dommages normaux (si vous le désirez, les Stewards peuvent encaisser 1 point de dommages en cas d'utilisation d'une arme à feu, au lieu de leur être totalement invulnérables, auquel cas ils régénéreront également 1D2 PV par round).
Perte de SAN : 1/1D8 lorsqu'on la voit sous forme de protomatière

Agent fédéral standard (FBI, ATF, DEA, etc.)

L'élite de la police, la trentaine passée
Race : Variable

FOR	13	CON	14	TAI	14	INT	15	POU	13
DEX	14	APP	10	ÉDU	14	SAN	65	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Arts martiaux 52%, Baratin 27%, Bibliothèque 48%, Comptabilité 23%, Conduire automobile 62%, Discrétion 58%, Droit 54%, Écouter 52%, Informatique 28%, Psychologie 46%, Trouver Objet Caché 53%
Langues parlées : Anglais 74%
Attaques :
- Beretta M92 Auto 61%, 1D10 points de dommages
- Coup de pied 42%, 1D6 points de dommages + bd
- Coup de poing 72%, 1D3 points de dommages + bd
- Fusil à pompe Mossberg modèle 500 TP8-SP 62%, 4D6 points de dommages
- Lutte 62%, spécial

Armure : Veste légère en kevlar, 5 PV

Policier standard (Agents du comté et de la police de Saint-Louis)

Déteste les fédéraux, la trentaine passée

FOR	16	CON	15	TAI	16	INT	13	POU	12
DEX	13	APP	13	ÉDU	10	SAN	60	PV	16

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Conduire automobile 62%, Discrétion 41%, Droit 38%, Écouter 47%, Se cacher 43%, Suivre une piste 39%, Trouver Objet Caché 56%
Langues parlées : Anglais 57%
Attaques :
- Coup de pied 43%, 1D6 points de dommages + bd
- Coup de poing 74%, 1D3 points de dommages + bd
- Fusil à pompe Mossberg modèle 590 61%, 4D6 points de dommages
- Lutte 59%, spécial
- Ruger P-85 Auto 52%, 1D10 points de dommages

Armure : Veste légère en kevlar, 5 PV

SWAT standard (fédéraux et police locale)

On va leur botter le cul, la trentaine passée

FOR	16	CON	17	TAI	16	INT	14	POU	14
DEX	16	APP	12	ÉDU	14	SAN	70	PV	17

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Arts martiaux 52%, Discrétion 66%, Écouter 49%, Grimper 63%, Lancer 72%, Premiers soins 42%, Sauter 52%, Se cacher 64%, Trouver Objet Caché 47%
Langues parlées : Anglais 71%
Attaques :
- Coup de pied 53%, 1D6 points de dommages + bd
- Coup de poing 77%, 1D3 points de dommages + bd
- Fusil d'assaut Colt M16A2 82%, 2D8 points de dommages
- Lancer 72% (Grenade lacrymogène TOX 16)
- Lutte 59%, spécial
- Ruger P-85 Auto 61%, 1D10 points de dommages

Armure : Veste en kevlar, 8 PV; Casque en Kevlar 5 PV



Un petit souvenir de Hope.

New-Age

2ème partie : L'aube d'un âge nouveau

Tulsa, Oklahoma

Trois jours après le face à face entre les investigateurs et Valiant à Saint-Louis, une conférence de presse se tient au siège central d'Enolsis à Tulsa, en Oklahoma. Aucun journaliste n'est présent, la conférence est télévisée par satellite. Si Valiant a connu une fin explosive à Saint-Louis, la plupart des agences de presse rapportent le communiqué. Depuis trois jours, toutes ont demandé à Enolsis une réaction officielle à cette histoire. Si Valiant a été éliminé calmement sans que cela sème la panique en ville et chez les médias, la conférence de presse est retransmise en différé, seuls des extraits étant diffusés au journal de 20 heures après l'annonce par la NASA décrite plus loin.

Le Pouvoir Vivant (Gene Downing) est le centre d'attention de la conférence. C'est un quadragénaire d'environ 1,85 mètres, élancé, aux cheveux marron et aux yeux verts. Il semble sûr de lui, sincère et très rationnel, très télégénique (les investigateurs en seront impressionnés). Durant la conférence de presse, Downing exprime sa colère face à l'assaut fédéral sur l'antenne de Saint-Louis, qu'il compare au désastre de Waco en évoquant le spectre de l'incident de Ruby Ridge. Il s'élève contre les manquements du Premier Amendement et l'usage de la force par le gouvernement et tient la discours suivant :

"Cette récente tragédie n'est que le dernier d'une série de présages. Nous entrons dans un Âge Nouveau et la transition ne sera pas facile. Nul doute que nous soyons tous au fait des problèmes de notre monde. La décadence s'accroît de plus en plus vite, les sociétés s'effondrent sous les coups du vice et de l'égoïsme. Nous avons œuvré pendant des années à ralentir, et peut-être même renverser, ce processus. Mais il est maintenant trop tard. Ce Nouvel Âge est venu. Ceux qui s'y sont préparés survivront et régneront, accédant par là même à un nouveau stade de paix intérieure et de béatitude. Les autres périront.

Nous en verrons l'annonce dans un futur proche. Nous l'avons prévu. Je n'en connais pas la nature mais toute l'Humanité saura lorsque cela se produira.

Comprenez-moi bien. Je ne prétends pas être le Messie. Je ne suis pas un fanatique comme voudrait le faire croire le gouvernement. Je ne suis qu'un être humain qui a trouvé la paix et la sagesse.

Les temps à venir seront remplis de bouleversements. Nos membres, à travers le monde entier, sont prêts à vous aider à passer ces moments. Faites-leur confiance, mais ayez confiance en vous aussi. Trouvez votre illumination. Merci de m'avoir écouté."

Moins d'une heure après la conférence de presse, la NASA annonce par communiqué spécial qu'elle tiendra à son tour une conférence de presse au cours de laquelle les astronomes feront état de la découverte d'un objet nouveau dans le système solaire, éloigné, juste en dessous de l'orbite de Pluton et se déplaçant à une vitesse phénoménale. Cet objet est un planétoïde ou un astéroïde un peu plus grand que Mars mais, détail troublant, il semble avoir un champ de gravitation d'une intensité trois fois supérieure à celle de Jupiter. Son emplacement a été calculé en partie en raison ses effets gravitationnels sur les orbites de plusieurs corps célestes. Il est également très "bruyant", émettant des ondes radio sur plusieurs fréquences inhabituelles. Il a été émis l'hypothèse selon laquelle il pourrait s'agir d'une étoile à neutrons. Certains astronomes amateurs et les médias prendront l'habitude de l'appeler "Némésis". Aucun nom ne lui a encore été officiellement attribué, plusieurs observatoires se disputant l'honneur de l'avoir repéré le premier. Les calculs de trajectoires faits par la NASA, les *Jet Propulsion Laboratories* et l'*US Space Command* indiquent que cet objet ne devrait pas se rapprocher de la Terre plus près que l'orbite de Neptune et qu'il quittera le système solaire d'ici deux mois. (Ce qui ne se produira pas bien entendu, les Mi-Go ayant d'autres plans pour Ghroth.) La NASA se montre incapable d'expliquer comment il se fait que ce corps céleste proche n'a pas été détecté plus tôt.

Trois jours plus tard, les mêmes astronomes de la NASA, les JPL et l'*USSPACECOM* ayant refait leurs calculs/équations d'interception, découvrent que la trajectoire de l'objet s'est modifiée. La presse n'en est pas avertie, mais les nouvelles données indiquent que la trajectoire devrait passer à l'intérieur de la ceinture d'astéroïdes. Bien que les calculs ne soient pas terminés, il apparaît que l'objet est sur une trajectoire courbe : celle-ci dévie vers le centre du système solaire à mesure qu'il se rapproche du plan de l'écliptique et si cela continue, l'objet va passer à proximité de la Terre, peut-être si près que sa force de gravité pourrait entraîner la Terre et la Lune hors de leur orbite dans une plongée vers le cœur du système solaire. Les changements climatiques qui en résulteraient provoqueraient la fin de la plus grande partie, si ce n'est la totalité, de la vie sur Terre. Cela devrait se produire d'ici quatre mois. Les astronomes l'ont secrètement baptisé "Kali", du nom de la déesse hindoue de la mort. En tant qu'agents de Delta Green enquêtant sur une affaire qui peut y être liée (par la bizarre prophétie d'Enolsis), les investigateurs sont avertis de cette nouvelle projection de trajectoire et de son "inexplicable" changement de direction.

On peut espérer que les investigateurs auront compris que Valiant n'était qu'un second couteau qui se contentait de dérober des points de Magie au système de collecte mondiale d'Enolsis. Ils vont probablement se rendre en Oklahoma pour y inspecter le site de la Fondation, dans les environs de Tulsa.

Le siège central

Le siège d'Enolsis est à quatre heures de voiture de l'aéroport de Tulsa, sur environ quatre-vingt hectares de terres agricoles. Le site est entièrement entouré d'un grillage épais de près de trois mètres de hauteur. Il y a un poste de garde à l'entrée, mais le gardien ne porte pas d'arme. Il se contente de vérifier les noms et d'indiquer leur chemin aux visiteurs. Il dispose cependant d'une alarme discrète et d'une caméra de surveillance branchée sur le centre de sécurité géré par des Stewards protoplasmiques (du même genre que Hope). Le grillage n'est ni surmonté de barbelés ni électrifié.

Le terrain est quadrillé par un système organique de sécurité fourni par les Mi-Go, formant un réseau de filaments sensibles au poids vivants sous la surface herbeuse. L'intrus est localisé par l'équipement du bureau des Stewards dès qu'il dérange le réseau en marchant sur l'herbe. Le parking, les bâtiments et les zones goudronnées sont surveillés par une série de caméras coordonnées et reliées à un tableau de moniteurs vidéo chez les Stewards.

Une fois passé l'entrée, on se trouve sur un grand parking goudronné d'où part une voie latérale menant à la Demeure du Pouvoir Vivant et au-delà duquel s'étend la place centrale et sa très belle fontaine construite en cristal de quartz. Cette dernière change constamment de couleur, spectacle harmonieux dû à la technologie laser. Le Mi-Go communiquent entre eux en faisant varier la couleur de leur tête, aussi la fontaine a-t-elle été mise en place pour permettre la transmission de messages secrets à tout Mi-Go se trouvant dans le voisinage et aux Stewards mêlés aux humains. Habituellement, il s'agit d'un "R.A.S.", mais en cas d'urgence le message peut être "Les singes attaquent la porte principale" ou "Retirez-vous dans la Demeure du Pouvoir Vivant". Aucun de ces messages ne peut être compris (ni même remarqué) par les humains.

À l'extrémité de la *plaza* se dresse le bâtiment principal de la Fondation Enolsis, flanqué de deux autres constructions. Le premier est un mélange de bâtiment administratif et de vitrine. En plus des bureaux de la Fondation, il renferme la cafétéria, une bibliothèque New-Age bien fournie, des salles de séminaires et une école pour les enfants vivant sur place. La construction sur la droite de la place est le Centre de Recherche en T-Compatibilité, dédié à la découverte de nouveaux moyens, plus efficaces, pour l'homme de servir les besoins de la Terre, c'est-à-dire une station de recherches agricoles et écologiques. Sur la gauche se dresse le siège de la société d'édition Enolsis, comprenant tout le nécessaire pour la production de livres, brochures, cassettes vidéo et audio destinés à éduquer les fidèles. Le site comprend six autres bâtiments : trois sont des dortoirs, deux des entrepôts pour la ferme et le dernier est la Demeure du Pouvoir Vivant.

Tous les bâtiments sont blancs et décorés de grandes aiguilles. Les murs extérieurs sont en pente jusqu'au sol. Il y a peu d'angles vifs et le site entier ressemble à un campus moderne tendance New-Age. Le reste du terrain est dédié à la culture de primeurs et à l'élevage de poules, la nourriture consommée ici étant entièrement produite sur place. De



nombreuses expériences agricoles axées sur l'écologie sont en cours à tout moment. On peut aussi y trouver quelques jardins décoratifs de style asiatique.

La pyramide

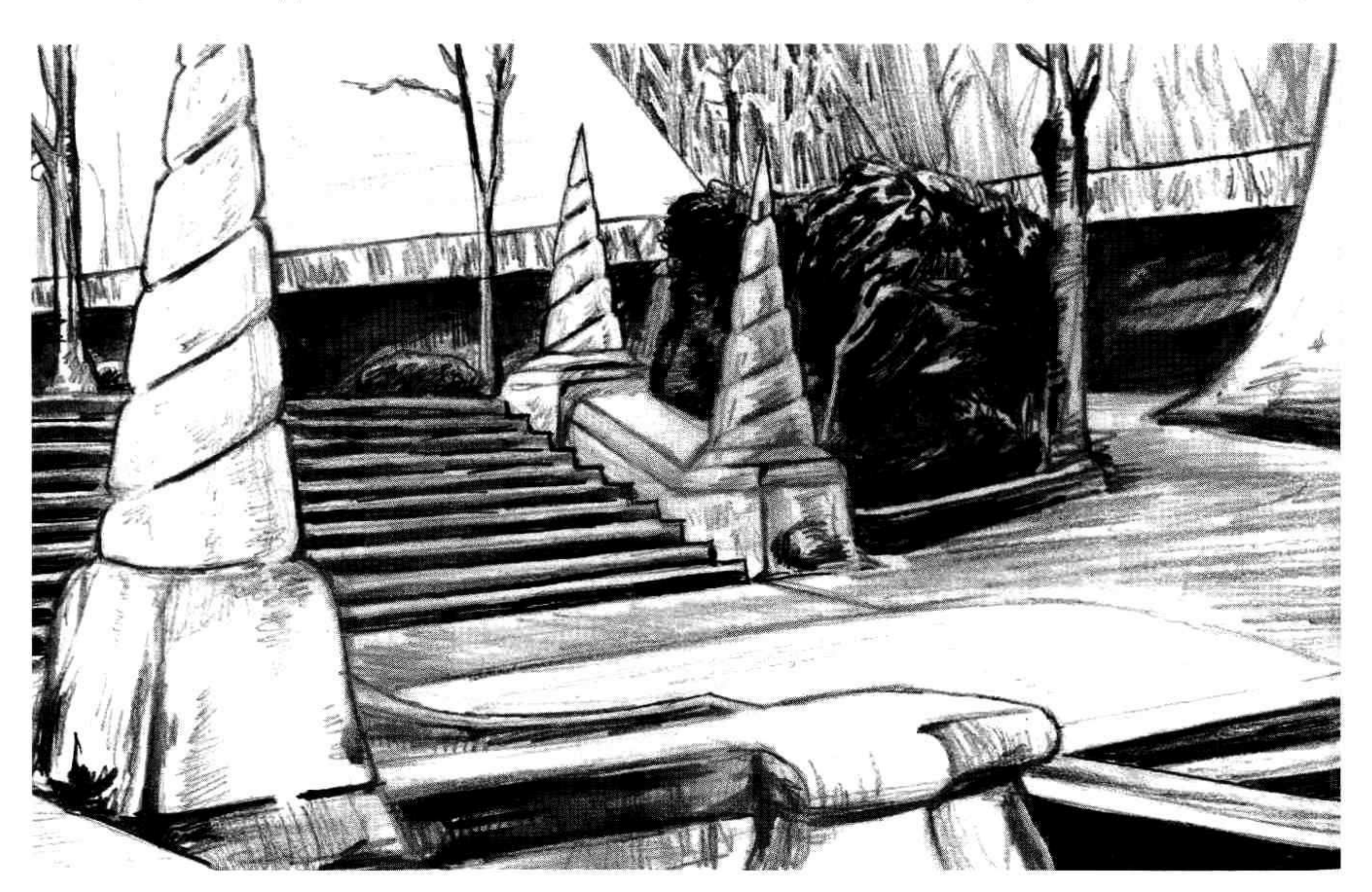
La Demeure du Pouvoir Vivant est un mélange de centre de prière pour la Fondation, de studio d'enregistrement et des appartements de Gene Downing, une pyramide d'un blanc brillant, sur cinq étages, avec des entrées au milieu de chacune de ses quatre faces. L'intérieur est creux, occupé par un vaste espace ouvert et une scène centrale pour les messes et les sessions de méditation. Le plafond est un vrai dédale de passerelles et de projecteurs. En gros, une salle de concert.

Au centre de la salle se dresse une scène circulaire au milieu de laquelle les Mi-Go ont installé une fenêtre dimensionnelle normalement invisible, qui peut être activée par un ordre donné en langage mi-go (c'est-à-dire en changeant la couleur de sa tête). Quiconque observe la façon d'agir peut (à votre discrétion) recréer le signal lumineux en utilisant les projecteurs du plafond, à condition bien sûr de voir d'abord un Mi-Go le faire. Les Stewards connaissent tous la séquence lumineuse en question. Une fois activée, la fenêtre se trouve à une trentaine de centimètres au-dessus du sol et ressemble à une sorte d'écran de trois mètres sur trois à deux dimensions, donc invisible lorsqu'on l'observe de côté. On peut voir, au travers, dans le premier des satellites-sirènes biomécaniques qui attirent Ghroth vers la Terre, l'intérieur d'une cave sombre et apparemment humide avec un hublot circulaire à facettes sur un mur et six boules brillantes sur l'autre. Au-delà du hublot, on peut apercevoir un énorme hémisphère rouge qui remplit la plus grande partie de l'espace visible (Il s'agit bien entendu de Ghroth). La fenêtre dimensionnelle téléportera quiconque la touche jusqu'au premier satellite mi-go en orbite autour de Ghroth, le voyage ne coûtant pas de point de Magie (la fenêtre est alimentée par les Réservoirs Spirituels d'Enolsis), mais 1 point de SAN. L'atmosphère intérieure du satellite est respirable pour les humains.

Disséminés dans la salle de concert, le plus souvent dans les coins, se trouvent plusieurs chariots chargés de caisses, chacune d'elles renfermant des dizaines de Réservoirs Spirituels chargés au maximum, que les Mi-Go et les Stewards expédient par la fenêtre dimensionnelle à la nuit tombée, après la fin des rassemblements et des sessions de méditation.

Au-dessus d'une des entrées de la salle, face à la scène, se trouve une cabine d'où l'on peut contrôler le spectacle son et lumière lors des cérémonies et à laquelle on accède par un escalier. Elle est équipée d'enregistreurs, audio et vidéo, et d'une table de mixage utilisée lors des assemblées à enregistrer des morceaux choisis pour diffusion ultérieure sous forme de vidéocassettes. L'espace sous la scène sert de réduit et de magasin d'accessoires.

À l'aplomb de la scène, perdu au milieu des passerelles à la pointe de la pyramide, se trouve l'appartement de Gene Downing. L'intérieur en est spartiate et simple, éclairé par quatre baies vitrées, la journée, et des panneaux au sol, la nuit. Ces derniers font briller, une fois la nuit tombée, le



Quartier général d'Enolsis World : Venez et soyez guéris.

sommet de la pyramide comme un phare. Une petite cuisine bien rangée, un futon, une table basse japonaise portant un micro-ordinateur impressionnant et un système de communication par satellite en constituent le mobilier.

Une porte fermée dans l'appartement conduit au laboratoire des Mi-Go (voir plus loin). Elle semble n'être qu'un dessin géométrique abstrait peint sur le mur, encadré pour passer pour une œuvre d'art. Un jet réussi en Art ou en Physique permet d'y reconnaître une représentation en deux dimensions d'un espace et d'objets quadridimensionnels. La porte est verrouillée en ce qu'il n'est possible de la passer qu'en ayant à l'esprit une image claire de sa destination, à savoir le laboratoire des Mi-Go. Seuls Gene Downing et les Mi-Go connaissent cette porte.

Le centre d'activité des Mi-Go sur le site est un laboratoire situé sous la Demeure du Pouvoir Vivant où les prisonniers sont emmenés pour y subir une ablation du cerveau et les techniques d'interrogatoire des Mi-Go. Il est relativement petit, avec une salle d'opérations, un débarras où est entreposée la nourriture des Mi-Go, une zone d'hibernation où il dorment durant le jour et un portail à destination de Yuggoth. L'intérieur est visqueux et fongueux, comme un bout de bois pourri et humide et il y règne une odeur similaire à celle d'un tas de compost.

Les Mi-Go disposent de quatre tables d'opération sur lesquelles ils démembrent et rassemblent un humain (ou un Mi-Go) en quelques secondes. Divers outils chirurgicaux sont suspendus au-dessus des tables, à portée de pince des chirurgiens. La nourriture est stockée dans des sacs de liquide nutritif, bulbeux, en forme de larmes et pendus au plafond. Ils tremblent et bourdonnent en gouttant quand les Mi-Go percent leurs membranes cellulaires pour y sucer les sucs qu'ils exsudent. Ces sucs constituent un poison de Toxicité 20 pour les humains. La zone d'hibernation dispose d'un plafond élevé auquel les Mi-Go se suspendent comme des chauves-souris, couverts de gelée suintante. Pénétrer dans le laboratoire coûte 1/1D4 points de SAN. Ce dernier est totalement isolé du monde extérieur et le seul moyen d'y parvenir est de passer par la porte dissimulée dans l'appartement de Downing, au sommet de la Demeure du Pouvoir Vivant.

Comment entrer

Plusieurs possibilités s'offrent aux investigateurs à ce point de l'histoire. Ils peuvent élaborer un plan destiné à infiltrer Enolsis, espionner le site de loin ou s'y pointer pour poser des questions sans chercher de prétexte, comme n'importe quel agent fédéral menant une enquête. Ces options sont détaillées ci-dessous, assez brièvement, bien que leur développement risque d'occuper un temps de jeu non négligeable.

Gardez à l'esprit que les Mi-Go chercheront à retarder tout assaut jusqu'à ce qu'ils aient fini l'envoi des Réservoirs Spirituels dans les satellites en orbite autour de Ghroth par le biais de la fenêtre dimensionnelle. Les Réservoirs arrivent de toutes les antennes locales à travers le monde et il vous revient de savoir quand exactement le dernier aura été livré, sans doute un ou deux jours après la première tentative des investigateurs de s'introduire dans la propriété.

En cas d'assaut, les Mi-Go ont prévu de faire un tel carnage que la faute en retombe sur les fédéraux. Ils espèrent un nouveau Waco et que l'indignation générale suscitée fera monter en flèche les effectifs d'Enolsis et incitera MJ-12 à considérer Delta Green comme une menace. MJ-12 sera vite au courant de l'implication de Delta Green dans une attaque et même si elle ne découvre pas le lien avec les Greys, ses chefs ne seront probablement que trop heureux de faire tomber Delta Green à la suite du scandale attendu.

Gérez donc les premiers efforts des investigateurs pour pénétrer dans la propriété à votre guise. Même s'ils se plantent et sont capturés (cas détaillé ci-dessous), ils seront rapidement relâchés sans dommage – et les Mi-Go bénéficieront d'un peu plus de temps pour mener leur plan à son terme.

Infiltration

Les investigateurs peuvent essayer d'infiltrer Enolsis en se faisant passer pour des fidèles, peut-être même des gens qui ont fui après la descente des fédéraux à Saint-Louis. Ils rencontrent alors Steve Mosley, chargé des relations publiques, et Fran Crowe, Chef des Stewards. Tous deux sont des Blancs joyeux, bronzés, l'air plein de santé, cheveux dorés et yeux bleus. Ils ressemblent un peu trop à des Aryens idéalisés sortis tout droit d'une affiche de propagande nazie. Tous deux sont des assassins améliorés par la protomatière. La réussite d'un jet de Psychologie permet de remarquer une (quasi) absence d'émotions réelles chez eux. Leur attitude ouverte et amicale dissimule des personnalités froides et calculatrices.

Mosley et Crowe demandent calmement aux investigateurs qui ils sont et d'où ils viennent. Quand ils sont satisfaits des réponses, ils finissent par leur souhaiter la bienvenue et leur proposer de rencontrer Gene Downing, un bel homme élancé, entre deux âges aux yeux vert brillant et aux cheveux châtain, vêtu d'une robe flottante et de sandales, ayant l'air en bonne santé, sûr de lui et serein. Réussir un jet de Psychologie fait remarquer une légère touche d'arrogance très bien cachée derrière son attitude. Downing rend brièvement visite aux investigateurs, leur souhaite la bienvenue au sein de la famille d'Enolsis et leur adresse quelques paroles métaphysiques de réconfort et d'encouragement avant de retourner à ses obligations.

La réussite d'un jet de Psychologie appliqué à Mosley et Crowe laisse entrevoir un éclair d'émotion chez les deux Stewards. Ils sont intimidés par Downing, semblant à la fois l'adorer et le craindre, et remplis de fierté lorsqu'il leur dit simplement bonjour.

Jouez le reste de la journée à votre guise. Les investigateurs peuvent être invités à un rassemblement ou un exercice de méditation dans la pyramide, se joindre aux autres fidèles pour le repas du soir, etc. Les fidèles (la base, sans connaissances ou capacités particulières) les accueilleront, discuteront avec eux et se comporteront dans l'ensemble amicalement.

Une chose doit clairement apparaître aux investigateurs : la propriété est pleine d'hommes, de femmes et d'enfants. On y trouve de nombreuses familles comme des célibataires et il est évident qu'un assaut de grande ampleur ne peut que se terminer en catastrophe s'il n'est pas minutieusement préparé.

Si les investigateurs décident de rester pour la nuit (on les y invitera), on leur assigne des chambres dans les dortoirs (une pour chacun en vis-à-vis) dans lesquelles ils seront enfermés (et qui sont truffées de micros et de caméras) et endormis (par un gaz soporifique). Vous avez toute latitude pour décider s'ils ont une chance d'éviter cela. Seuls ceux qui ont pris leurs précautions pour ne pas être surveillés (par exemple en vérifiant la présence de micros et en les enlevant) ou endormis (en ayant avec eux un masque à gaz) et qui restent éveillés pourront agir. Souvenez-vous que le fait d'enlever les micros n'est pas d'un grand secours : cela ne fait que confirmer les soupçons de Downing selon lesquels les nouveaux venus vont poser problème.

Le gaz a une Toxicité de 25 et les investigateurs ont droit à un jet de Résistance de leur CON contre sa TOX. Un échec signifie que l'agent tombe inconscient dans les 3D3 rounds et pour une durée de (20 - CON) heures, alors qu'un succès réduit ses compétences et caractéristiques de moitié pendant 3D10 minutes. Être exposé au gaz en permanence (en respirant pendant son sommeil, par exemple) impose un nouveau jet de Résistance toutes les cinq minutes jusqu'à ce que l'investigateur tombe inconscient ou sorte de la pièce. Chaque jet de résistance réussi autorise un jet de INTx2 pour se réveiller. Le gaz est inodore et incolore.

Si un investigateur résiste au gaz, Enolsis passe à la vitesse supérieure. Deux Stewards entrent alors dans sa chambre et l'attaquent avec des pistolets tranquillisants (TOX 20, voir leur description sous la rubrique Personnages non-joueurs, page 230), tandis que deux autres attendent à l'extérieur. À moins que l'investigateur soit préparé à combattre les Stewards et qu'il puisse surmonter leur résistance aux balles, il a toutes les chances de se retrouver prisonnier avec ses camarades.

Les investigateurs capturés sont livrés aux Mi-Go pour interrogatoire (voir "Capturés", ci-dessous) et ceux qui ont trouvé la mort sont éjectés dans l'espace par les satellites, leurs corps destinés à n'être jamais retrouvés. Les conséquences pour les investigateurs si l'un d'entre eux vient à disparaître sont détaillées dans le paragraphe "Capturés".

Enquête officielle

Si les investigateurs se servent de leurs insignes pour entrer dans la place, ils rencontrent Mosley et Crowe, comme décrit précédemment. Ils sont alors guidés à l'intérieur de la propriété, les deux Stewards coopérant pleinement avec eux en leur promettant un entretien avec le Pouvoir Vivant lui-même ou une visite de l'installation ou tout ce qu'ils pourraient demander. S'ils visitent l'installation, ils ne voient rien d'anormal. Tout est en ordre dans le bureau des Stewards (les armes correctement enregistrées et tout et tout) où l'on aperçoit un mur de moniteurs vidéo liés aux caméras de surveillance réparties dans la propriété, certaines d'entre elles surveillant nettement l'intérieur des dortoirs.

On les autorise à rencontrer Gene Downing dans son sanctuaire, au sommet de la Demeure du Pouvoir Vivant. Reportez-vous au paragraphe précédent pour sa description. Downing leur offre un verre, leur propose de s'asseoir et répond à leurs questions avec amabilité et indulgence. Il explique aux investigateurs qu'il comprend très bien qu'ils aient eu à poursuivre Ronald Valiant, mais met explicitement en doute leurs compétences et motivations, citant en exemple plusieurs déboires des services gouvernementaux, tels que les poursuites à l'encontre de Qubilah Shabbazz et les fusillades de Ruby Ridge et Waco. Il accuse les investigateurs de les craindre, lui et son mouvement, simplement parce qu'ils sont nouveaux et différents. "Vous nous craignez et nous redoutez, de la même façon que les dinosaures ont dû craindre et redouter les premiers mammifères, ou comme les parents craignent leurs enfants. Vous êtes le passé, nous sommes le futur et vous êtes jaloux de nos possibilités."

Réussir un jet de Psychologie montre que Downing tente de provoquer les investigateurs et que leurs questions l'ennuient et lui font perdre patience. Il n'avoue rien sur la véritable nature d'Enolsis et se défend, en tant que chef spirituel d'un mouvement philosophique et métaphysique. Si les investigateurs commencent à l'accuser d'être un extraterrestre voleur d'énergie, il s'offusque et leur demande de partir, ajoutant : "Je pense qu'il serait préférable que toute discussion ultérieure passe par l'entremise de mon avocat". Les Stewards reconduisent les investigateurs à la sortie.

Surveillance

Si les investigateurs décident de surveiller le complexe de loin, ils ne peuvent pas voir grand-chose. Des observations menées depuis le ciel nocturne leur permettent de discerner des personnes (les Stewards) conduisant des camions jusqu'à la Demeure du Pouvoir Vivant et y déchargeant des caisses. Ces caisses sont pleines de Réservoirs Spirituels et seront envoyées par la fenêtre jusqu'aux satellites mi-go en orbite autour de Ghroth.

Ils ne décèlent aucune autre activité suspecte et estiment à cinquante ou soixante-dix le nombre de personnes présentes sur le site, dont des familles avec enfants. Il n'y a pas plus d'une douzaine de véhicules, dont deux autocars. Les fidèles sont autorisés à sortir comme peut en témoigner le trafic régulier en direction de Tulsa (et retour) où ils se rendent fréquemment faire des courses, manger au restaurant ou bêtement se divertir. Personne n'est retenu ici contre son gré.

S'ils s'introduisent dans la place, les investigateurs sont repérés par les Mi-Go, grâce à leur système de sécurité décrit plus haut. Les Stewards sont alors envoyés à leur recherche avec des pistolets tranquillisants (TOX 20, voir la rubrique PNJ) pour les capturer, vivants si possible. On se débarrassera des morts dans l'espace et les conséquences en sont détaillées ci-dessous.

Capturés

Si les investigateurs se glissent dans la propriété, que ce soit en sautant par-dessus les clôtures ou en se faufilant hors de leur chambre durant la nuit avant d'être gazés, ils sont très probablement capturés. Tous leurs équipements électroniques de surveillance tombent brusquement en panne. Ils sont interceptés par les Stewards armés de pistolets tranquillisants et assommés. Les cadavres, comme on l'a déjà dit, sont éjectés dans l'espace depuis l'un des satellites.

Les investigateurs capturés sont ensuite amenés aux chirurgiens mi-go qui attendent dans leur laboratoire souterrain,


L'explication du "temps perdu".

sous la Demeure du Pouvoir Vivant. Leurs cerveaux sont prélevés et soumis aux techniques d'interrogatoire mi-go. Dès qu'ils ont découvert qui ils sont et ce qu'ils savent, les Mi-Go effacent leurs souvenirs, replacent les cerveaux à l'intérieur de leur crâne et les abandonnent à l'extérieur de la propriété ou (s'ils se sont infiltrés) dans leurs chambres. Bien qu'ils n'en aient gardé aucun souvenir, les investigateurs souffriront du traumatisme provoqué par les tortures auxquelles ils ont été soumis (1/1D10 points de SAN) et pourraient bien y avoir gagné une phobie liée à la privation sensorielle. Il n'ont aucun autre souvenir.

Si un investigateur a été tué, ses compagnons se voient implanter de faux souvenirs dans lesquels le défunt dira à un ou plusieurs d'entre eux qu'il doit s'absenter et prendre un taxi pour Tulsa (une vérification auprès des compagnies de taxi infirmera ces souvenirs). Les investigateurs perdront toute mémoire de violences liées à Enolsis (comme le fait d'avoir combattu les Stewards).

Traverser la porte dans l'appartement de Downing perturbe certains champs magnétiques provoquant l'arrêt des montres et autres appareils. Un second passage réaligne les champs magnétiques et les montres et autres accessoires électroniques se remettent à fonctionner. Ainsi la montre d'un investigateur oublie exactement le temps qu'il a passé dans le laboratoire des Mi-Go, lui donnant une impression de "temps perdu", un phénomène couramment associé aux cas d'enlèvements par des OVNI.

Réussir un jet de Psychanalyse, d'Hypnose ou de Pharmacologie (si on se sert d'un sérum de vérité) permet aux investigateurs de retrouver leurs souvenirs perdus, au moins en partie. Ils sauront qu'ils ont été endormis par un gaz et ensuite torturés dans une pièce obscure. Réussir un jet de Médecine montre qu'ils ont tous subi une opération chirurgicale très précise et très délicate au crâne ne laissant pratiquement pas de cicatrices – les coupures ont guéri à une vitesse incroyablement élevée. Il semble que le sommet de leur crâne ait été enlevé puis remis en place. Les investigateurs reconnaîtront comme tels les souvenirs effacés (le combat contre les Stewards, la mort d'un de leurs compagnons) et implantés (les adieux à l'un d'entre eux tandis qu'il monte dans son taxi).

En aucune circonstance les investigateurs ne se souviendront de la présence des Mi-Go à moins qu'ils n'en aient rencontré précédemment, auquel cas ils savent exactement quelles créatures se trouvaient là. Sinon ils ignorent qui a pratiqué ces opérations sur eux.

Si vous êtes vraiment sadique, infectez un ou plusieurs investigateurs avec la protomatière pour en faire les yeux et les oreilles des Mi-Go. Ces derniers pourraient même utiliser l'un d'eux comme marionnette avec des conséquences qu'on imagine terribles. Cela peut paraître cruel mais nous suggérons qu'un au moins des investigateurs soit victime de ce traitement, ne serait-ce que parce qu'ainsi les Mi-Go auront la certitude d'un assaut et qu'ils pourront s'y préparer.

L'assaut

Si les Mi-Go ont des raisons de penser que les autorités vont lancer un assaut contre eux, ils font piéger les bâtiments du

complexe (en particulier les dortoirs pleins de femmes et d'enfants) par les Stewards, à l'aide d'explosifs de fabrication terrestre, en partie pour dissimuler toute preuve de leur présence et en partie pour embarrasser les autorités avec les morts qui en résulteront. Pour compliquer encore la situation, ils avertissent les média locaux de l'imminence de l'assaut. Ils veulent que la télévision soit présente quand ils amèneront un investigateur ou un agent fédéral possédé par la protomatière à tuer un fidèle d'Enolsis sans défense. Les explosions attirent rapidement les pompiers, les ambulances et les polices du comté et de l'État. Les autorités de l'Oklahoma se montrent particulièrement mécontentes des fédéraux si l'affaire tourne au bain de sang, surtout s'ils ne les avaient pas averties de leur plan d'attaque contre Enolsis.

Dans l'éventualité d'un raid, Gene Downing a prévu de disparaître avec les derniers Réservoirs Spirituels par la fenêtre dimensionnelle de la pyramide pour gagner la chaîne de satellites des Mi-Go autour de Ghroth, d'où il fermera la fenêtre reliant Enolsis aux satellites. Les trente gardes d'Enolsis et les dix Stewards serviront de défense contre les assaillants qu'ils tenteront de ralentir le plus possible en faisant le maximum de victimes innocentes. Les gardes ont accès à des équipements paramilitaires, mais n'ont *aucune* arme automatique illégale. (Après l'affaire de l'ATF au début des années 80, Enolsis s'en est méfié.) Des fusils à pompe semi-automatiques à grande capacité, équipés de visées laser, crosses pliantes et poignées de pistolets suffiront. Les gardes ne sont pas fous, ils n'ont pas subi de lavage de cerveau ou de possession et ne sont aucunement déséquilibrés – ce ne sont que des fidèles dévoués corps et âme à Enolsis.

Si les investigateurs se servent de leurs armes, les gardes ripostent. La plupart jetteront leurs armes après deux ou trois rounds de combat, quelques-uns peuvent – par peur ou par confusion – continuer le combat jusqu'à ce qu'ils soient blessés, mais aucun ne combattra jusqu'à la mort, à moins que les circonstances ne soient extraordinaires.

Si les investigateurs se présentent avec des arguments moins offensifs (des mandats et notifications judiciaires plutôt que des équipements de combat et fusils d'assaut), les gardes se plient à toute demande de perquisition valide. Ils baisseront leurs armes et se rendront. Les Stewards, non.

Le plan des Stewards

Les Stewards sont au courant de la véritable nature d'Enolsis et mourront pour protéger leurs maîtres mi-go, hypothèse la plus pessimiste. L'hypothèse la plus optimiste n'est pas hors de leur portée et elle est amusante.

Leur plan consiste à dominer des fédéraux isolés et à leur donner le Baiser avant de les renvoyer dans des endroits bien exposés pour qu'ils y assassinent des civils désarmés. Le premier objectif des Stewards est donc de posséder une demi-douzaine d'agents (des PNJ) pour les amener à une frénésie de sang et de meurtre devant les caméras de télévision (ou les caméras de surveillance d'Enolsis si les télés ne sont pas là, chacune de leurs actions étant alors enregistrée et diffusée via satellite en direct dans toutes les agences de presse). En plus de descendre des familles entières, les fédéraux possédés ont reçu des explosifs et l'ordre de s'en servir contre les dortoirs où dorment/sont emprisonnés de nombreux civils innocents. Ce qui donne lieu à un véritable carnage.

Faire passer les fédéraux pour de parfaits salauds n'est pas le seul objectif. Les Stewards se concentrent aussi sur la protection de la pyramide. Pour être précis, ils veulent faire en sorte que Downing et les caisses puissent partir sans problèmes. À cette fin, deux ou trois d'entre eux attendent à l'intérieur de la salle de concert, prêts à attaquer les flics qui se présentent (inutile de dire que les caméras de surveillance situées à l'intérieur de la pyramide ne fonctionnent pas). Ils n'ont pas à se soucier de relations publiques dans ce cas et se contentent de buter les fédéraux sans hésiter, certains que la machination mise en place par ailleurs suffira à excuser leurs actes. Dans la pratique, les agents qui pénètrent dans l'auditorium sont confrontés à un festival protomatière grand style : les Stewards se font pousser des bras supplémentaires, se faufilent dans les embrasures et autres exploits sans se cacher. En plus de leurs armes conventionnelles (légales), ils possèdent aussi des pistolets électriques mi-go à portée de main pour se faire des fédéraux. Aucun Mi-Go n'est présent.

Dans la confusion générée par l'assaut, l'envoi des Réservoirs Spirituels par la fenêtre dimensionnelle est suspendu. Vous devriez permettre aux investigateurs d'en profiter pour prendre la fenêtre intacte et ouverte. La bataille pour la pyramide sera probablement une sacrée fusillade à moins que les investigateurs n'aient un plan ingénieux pour se débarrasser des Stewards avant qu'elle commence – disposer de flammes en quantité serait une bonne idée de départ.

Veillez à équilibrer les forces en présence. Les défenseurs d'Enolsis peuvent décimer le camp des investigateurs mais pas au point que ceux-ci ne puissent porter la bataille chez les Mi-Go, au-delà de la fenêtre dimensionnelle. Dans les minutes qui suivent les combats et les explosions, l'essentiel des agents fédéraux et des policiers sont occupés à secourir leurs collègues et les membres d'Enolsis blessés, ce qui limite le nombre de PNJ susceptibles de suivre les vaillants investigateurs au travers de la fenêtre dimensionnelle des Fungi. Il est également souhaitable que le déroulement de la bataille se décide non pas en lançant des tonnes de dés mais en fonction de l'effet dramatique souhaité.

Les investigateurs (en supposant qu'ils ont eu une fonction de commandement lors de l'assaut) peuvent se retrouver à tirer sur leurs propres collègues possédés en train de semer la mort. Ceux-ci ne tireront pas sur les autres agents. Ils se contenteront de balbutier "Je suis les ordres" et de passer leur chemin pour provoquer le plus de destructions possible, de la manière la plus visible qui soit.

Au début de l'assaut, un des Stewards dans la pyramide détruit la porte située dans l'appartement de Downing, si bien que le laboratoire des Mi-Go n'est pas découvert durant la bataille, sauf circonstances exceptionnelles.

Au-delà de la Porte

La fenêtre magique située dans la Demeure du Pouvoir Vivant amène les investigateurs sur l'un des satellites biomécaniques

en orbite autour de Ghroth, l'Annonciateur des Grands Anciens. On en compte vingt, répartis autour du dieu comme un collier, tous étant des stations de transmission fabriquées avec de la protomatière. Alimentés en énergie par les Réservoirs Spirituels d'Enolsis, ils émettent leur "chant des sirènes" sous forme d'ondes radio qui ont réveillé Ghroth et l'ont amené à se rapprocher de la Terre.

L'intérieur du satellite est humide et suintant, comme le ventre d'une baleine pourrissante. Les murs et le sol spongieux sont noirs et parsemés de taches vertes malsaines. L'air est saturé d'une odeur musquée qui rappelle la moisissure et les vieux champignons. On entend un son assourdi, vibrant, semblant provenir d'un chœur de voix extraterrestres (le chant de sirènes de la chaîne de satellites). Pénétrer dans cette pièce et entendre ce chant inflige une perte de 0/1D6 points de SAN.

La salle où les investigateurs se sont retrouvés est de forme sphérique, légèrement aplatie, de 12 mètres de diamètre. Et on y est en apesanteur ! Juste au-dessous des investigateurs se trouve la fenêtre dimensionnelle qui les ramènera sur Terre et par laquelle il peuvent voir tout ce qui se passe dans la pyramide d'Enolsis (et *vice versa*).

Le hublot

Le sommet de la salle du satellite est dominé par un hublot circulaire à multiples facettes, un peu comme l'œil d'un insecte, d'environ 3 mètres de haut et convexe. Au-delà, on aperçoit l'obscurité et une énorme sphère rouge, un peu floue. Heureusement pour les investigateurs, le hublot est solide et a l'équivalent de 20 points d'armure. Il ne sera pas facilement brisé par une balle ou un choc. Si c'était le cas, l'atmosphère subirait une décompression explosive due au vide spatial, tuant les humains sans faire de mal aux Mi-Go.

En regardant par le hublot, les investigateurs comprennent qu'ils sont dans une sorte de vaisseau spatial. Sous eux, ils découvrent une planète énorme, couleur rouille — manifestement pas la Terre — dont les seuls accidents de terrain sont des nuages qui se tordent lentement et des élévations bulbeuses semblables à des collines — mais ce ne sont pas des collines. Ce sont des chaînes de montagnes auprès desquelles l'Himalaya fait figure de nain. De ce monde silencieux émane une terrifiante impression de puissance et de menace imminente. Le Soleil semble être à l'opposé du vaisseau par rapport au hublot. Ce spectacle inflige une perte de 0/1D3 points de SAN.

Un jet réussi de Trouver Objet Caché montre d'autres formes flottant au-dessus de la terrible planète rouge, des formes asymétriques, effilées, ressemblant un peu à des nids d'oiseaux mouillés et luisants, traversés de branches tordues entre lesquelles seraient tendues des toiles d'araignées. Un jet réussi d'Idée permet de conclure qu'il s'agit de vaisseaux spatiaux, probablement du même type que celui à bord duquel se trouvent les investigateurs. Cela mérite bien une perte supplémentaire de 0/1D2 points de SAN.

Enfin, si un investigateur (pas un PNJ) regarde par le hublot et pâtit d'un jet de Chance raté, Ghroth ouvre un instant son œil. Au départ, cela ressemble à une sorte de secousse sismique, le sol se repliant pour dévoiler un océan argenté. Réussir un jet d'Idée fait comprendre à l'investigateur que cet "océan" est en réalité un œil. La planète est vivante et cela coûte au spectateur 1D10/1D100 points de SAN. Merci d'avoir joué.

Le reste de la pièce

Sur le mur, à gauche du hublot, six boules translucides de 1,20 mètre de diamètre clignotent. Réussir un jet de Trouver Objet Caché permet de discerner des centaines d'objets lumineux derrière la membrane translucide, un peu comme les lumières d'une enseigne d'hôtel à Las Vegas. Les six boules sont molles et on peut les déchirer facilement. En arracher une dévoile un espace plein à craquer de centaines de Réservoirs Spirituels luisants, remplis de l'énergie dérobée aux fidèles d'Enolsis. Endommager ces cristaux, avec des explosifs par exemple, arrête le chant de sirène de ce satellite.

Sur la droite du hublot, se trouvent deux plaques octogonales d'environ 3,50 mètres de diagonale et placées côte à côte à environ 2,50 mètres du sol, apparemment faites de pierre ou de céramique, mais dotées d'une translucidité semblable à celle de la gélatine. Ce sont les portes vers les satellites suivant et précédent dans la chaîne en orbite autour de Ghroth. Le simple fait de toucher une des plaques transporte immédiatement la personne jusqu'au prochain satellite. Ces portes sont alimentées en énergie par les Réservoirs Spirituels d'Enolsis, tout comme celle qui se trouvait dans la pyramide. Les traverser ne coûte, par conséquent, aucun point de Magie, mais cela fait perdre en revanche 1 point de SAN.

Il n'existe qu'une seule sortie en direction de la Terre dans toute la chaîne : la fenêtre dimensionnelle du premier satellite. Les vingt satellites sont identiques, mais un seul dispose d'un passage pour la Terre.

L'influence de la gravitation

L'absence de gravité à l'intérieur des satellites est un élément important. L'apesanteur ne dérange pas les Mi-Go, mais va poser des problèmes aux investigateurs et aux PNJ qui les ont accompagnés. Chaque mouvement risque d'envoyer son auteur valser sans pouvoir s'arrêter à l'intérieur du satellite. Les murs et le sol sont visqueux et il est difficile de s'y raccrocher. Toutes les compétences nécessitant de la dextérité manuelle sont réduites de moitié, y compris les armes à feu.

Pire : toute personne tirant un coup de feu est projetée en arrière par le recul et commence à rebondir à l'intérieur du satellite. L'agent doit bénéficier d'un jet réussi de (DEX/2) x5 pour recouvrer le contrôle de ses mouvements avant toute autre action. Chaque jet manqué nécessite 1 round. Exemple : *L'agent Starbird (DEX 14) tire avec son pistolet et se retrouve en apesanteur. Avant de pouvoir faire quoi que ce soit d'utile, son joueur va devoir réussir un jet de cinq fois la moitié de sa DEX soit 7x5 = 35 %. Le premier jet donne 42 et Starbird passe le round à voguer dans l'air; le suivant donne 32 et il peut alors agir.*

Notez que certaines actions (parler, sortir quelque chose de sa poche, etc.) peuvent être entreprises sans faire de jet de dé. En règle générale, on admet que tout ce qui est possible sous l'eau dans un courant violent, l'est aussi à ce

moment sans lancer les dés. C'est à vous de juger en dernier ressort.

Consolider sa position en se tenant au mur ou au sol du satellite (par exemple) réduit le risque de perdre pied. On peut le faire en se positionnant dos au mur ou en agrippant une protubérance quelconque. Tirer dans ces conditions se fait avec les chances réduites de moitié, comme indiqué précédemment, mais ne nécessite aucun jet de dés pour reprendre pied. Il faut, cependant, utiliser généralement une main ou un bras pour se tenir au mur ou à la protubérance, ce qui ne gêne pas les utilisateurs de pistolets mais handicape les utilisateurs de fusils ou de mitraillettes, lesquels voient leurs chances de réussite divisées par 5. Un agent ayant une base 50% lorsqu'il utilise sa mitraillette se retrouve avec une chance de réussite de 5% (50%, divisé par 2 pour l'absence de gravité et divisé par 5 pour le fait de tirer d'une seule main).

Les Mi-Go ne souffrent pas de ces malus parce qu'ils se déplacent dans plus de dimensions que nous et sont bien stables dans les autres (c'est pour cette raison que leurs ailes peuvent battre dans l'espace). Et puis leurs pistolets électriques n'ont pas de recul.

Downing et ses amis

Gene Downing et quatorze Mi-Go sont regroupés dans le satellite le plus éloigné de celui dans lequel débouche la fenêtre dimensionnelle. Ce dixième de la chaîne à partir de celui où arrivent les investigateurs contient une porte pour Yuggoth. Trois Mi-Go attendent dans chacun des deux satellites adjacents à celui menant sur Terre, et ils y resteront pour attaquer toute personne arrivant par les panneaux de téléportation. Si les investigateurs battent l'un de ces groupes de Mi-Go et commencent à endommager les satellites, tous les autres Mi-Go (y compris ceux qui sont avec Downing) se rabattent vers eux dans la direction opposée bien décidés à les tuer. S'ils ont besoin de renforts de Yuggoth, ils en ont.

La bataille pour les satellites tourne vite au chaos, les investigateurs et leurs associés handicapés par l'absence de gravité et leurs adversaires les attendant en embuscade. Leur seul espoir est de neutraliser un groupe de Mi-Go sur l'un des deux satellites adjacents et, ensuite, de placer des explosifs sur autant d'autres satellites que possible. Démolir les fenêtres en tirant dessus est également une stratégie valable mais risquée : les investigateurs ont intérêt à se trouver près des plaques de téléportation pour le prochain satellite et même ainsi il leur faudra bénéficier de la réussite d'un jet de DEXx5 pour la traverser avant d'être aspirés vers le vide de l'espace.

Une fois que six satellites – ou placards de Réservoirs Spirituels – au moins sont endommagés ou détruits, le sortilège qui appelle Ghroth est brisé et le dieu change de trajectoire pour retourner à son orbite d'origine. Les forces gravitationnelles mises en jeu par le départ de Ghroth vont attirer les autres satellites hors de leur orbite et les faire tomber dans son atmosphère où ils seront consumés. Il en sera de même de tout Mi-Go (ou quoi que ce soit d'autre) en orbite autour du dieu. Les investigateurs disposent de 20 rounds pour retourner à la fenêtre dimensionnelle et la traverser afin de revenir sur Terre, avant que le satellite s'abîme dans l'atmosphère de Ghroth. Avec un peu de chance, ils se lanceront au



Les sirènes chantent pour Ghroth.

travers de la fenêtre dimensionnelle à l'instant où le satellite s'embrasera comme une carcasse pourrie dans la fournaise de Ghroth. Vous êtes pardonné si vous trichez un peu sur le temps pour faciliter ce résultat.

Dans les heures qui suivent, les détecteurs de la NASA, des JPL et de l'*USSPACECOM* signalent le changement de trajectoire de Ghroth qui maintenant s'éloigne du système solaire en *accélérant* à mesure qu'il gagne l'espace lointain. Deux jours plus tard, il disparaîtra mystérieusement des télescopes ne laissant que le silence de l'espace derrière lui.

Gains et pertes de SAN

Chaque Steward de protomatière détruit rapporte 1D6 points de SAN et chaque Mi-Go 1D8 points. Éliminer le Pouvoir Vivant vaut 1D10 points pour la satisfaction qu'on éprouvera à le faire.

Déterminer les gains et les pertes à la suite de l'assaut contre Enolsis est difficile. Les investigateurs qui ont fait de leur mieux pour éviter les pertes de vies innocentes par la faute des agents possédés devraient en recevoir le plus (1D10). Ceux qui n'ont pas tenu compte de cette tragédie, obsédés qu'ils étaient par la poursuite de Downing et les secrets de la pyramide, devraient en perdre le plus (1D10). Accordez à chacun les gains et les pertes correspondants en fonction de son attitude personnelle, puis ajoutez une récompense ou une perte supplémentaire en fonction du résultat de l'assaut : si le public considère les fédéraux comme des tueurs fascistes, tous les investigateurs perdent 1D3 points de SAN. Si on a pu éviter cette accusation, ils en gagnent 1D3.

La destruction des satellites et le spectacle de Ghroth changeant de direction rapporte 1D20 points de SAN. S'ils ont échoué dans leur tentative de repousser Ghroth, les investigateurs perdent 1D20 points de SAN mais ils en regagnent 1D10, une semaine plus tard, lorsqu'il change de trajectoire de lui-même.

Terminer le scénario procure à chaque investigateur 1 point de Mythe de Cthulhu, ne serait-ce que pour avoir survécu et avoir assister à tout ça. Ceux qui ont fait le lien entre la récolte d'énergie par les Mi-Go pour les satellites et le plan d'Enolsis avec ses cristaux gagnent 1D2 points supplémentaires. Enfin comprendre quelle part ont joué les Mi-Go dans la manipulation qui a attiré Ghroth rapporte 1D2 points de plus.

Les survivants ont droit à un traitement médical et psychiatrique au frais de l'Oncle Sam, après quoi ils retournent à leurs bureaux jusqu'à leur prochaine "Nuit à l'Opéra". Pour plus de détails sur la suite des événements, lire le paragraphe suivant.

Épilogue

Si le plan des Mi-Go s'est déroulé comme prévu, il a eu quatre conséquences. Premièrement : les Mi-Go ont gagné la confiance de MJ-12, car ils ont réussi à faire se rapprocher Ghroth quelques jours de plus avant de le renvoyer. Deuxièmement : ils ont pu discréditer les agences fédérales impliquées dans l'assaut contre Enolsis, grâce aux meurtres violents et sadiques perpétrés par les agents possédés, ce qui va gonfler les rangs d'Enolsis d'imbéciles sympathisants. Troisièmement : ils ont réussi à impliquer Delta Green dans un désastre sans précédent depuis l'affaire du Cambodge. Bien sûr, personne ne sait que Delta Green était dans le coup – tant que MJ-12 ne l'a pas découvert, ce qui finira par arriver tôt ou tard. Enfin quatrièmement, l'apparition de Ghroth a donné à toute l'Humanité un signe clair : Le début d'un Âge Nouveau! La Fin des Temps. Et alors que le monde est encore sous le choc provoqué par l'apparition du planétoïde, chacun comprend que rien n'est plus comme avant. À travers toute la planète, les sectes et les déments isolés ont vu le signe et ils savent qu'il y a là bien plus qu'une simple manipulation des Mi-Go. C'est un vrai Signe, envoyé par les étoiles elles-mêmes. Il est temps de se préparer pour le retour des Grands Anciens.

Bien sûr, tout cela ne se produit que si les Mi-Go mènent leur plan à bien. Il est possible à des investigateurs astucieux d'éviter le désastre de l'assaut d'une façon ou d'une autre, ce qui déjouerait deux des objectifs des Mi-Go. Mais quoi qu'il en soit, Ghroth s'est présenté, au moins brièvement comme une menace et les Mi-Go ont pu regagner la confiance de MJ-12. Les Mi- Go finiront certainement par l'emporter.

L'avenir d'Enolsis

Si Gene Downing a trouvé la mort dans les satellites – même si les investigateurs l'ont abattu eux-mêmes – il réapparaît. Il s'agit évidemment d'un simulacre fabriqué par les Mi-Go, identique à l'original à tous points de vue. Si Enolsis a été attaquée publiquement, elle se relève de ses décombres et entreprend une grande campagne de recrutement. Avec l'assaut gouvernemental et l'apparition de Ghroth, sa propagande prend dans l'esprit des gens et ses effectifs doublent dans les six mois qui suivent. Les cristaux continuent d'être distribués et utilisés pour les séances de méditation mais, si vous le souhaitez, ils ont été remplacés par des cristaux de quartz et, pour éviter les problèmes en cas d'enquête, la collecte d'énergie est stoppée. Pour l'instant.

Si Enolsis n'a pas subi d'attaque publique, ses effectifs continuent de grossir tout doucement, grâce à l'apparente prescience du Pouvoir Vivant qui a prédit "un signe" (la venue de Ghroth). Les imbéciles sans cervelle, terrifiés par la vue du planétoïde et essayant de fuir le prochain millénaire, viendront rejoindre les brebis.

Majestic-12

Les investigateurs ne sauront pas tout de suite ce que veulent vraiment les Mi-Go. Étant donné l'absence de Greys autour d'Enolsis (les Mi-Go n'ont aucune envie que quelqu'un fasse le rapprochement), Delta Green peut ne pas comprendre en quoi les activités des Mi-Go sont liées à Majestic-12. Si des investigateurs ont des contacts parmi les agents de Majestic, ils peuvent par contre être mis au courant de l'offre d'assistance faite par les Greys.

Majestic-12 n'apparaîtra pas de façon directe dans ce scénario. L'organisation voudra, cependant, rassembler toutes les informations indiquant un lien entre Enolsis et des extraterrestres. Les spécimens de technologie mi-go (pistolets, armures, Réaliseurs ou Réservoirs Spirituels restants) ramenés dans les locaux des agences de polices fédérales ou locales disparaîtront, volés par les agents de la section DELTA du NRO au service de MJ-12.

Si l'assaut a été lancé contre Enolsis et le complexe dévasté, plusieurs hélicoptères noirs (équipés de moteurs "furtifs") s'y posent quelques jours après et les équipes spéciales de NRO DELTA quadrillent le terrain en quête de ce qui a échappé aux fédéraux et à la police locale. Elles se serviront d'équipements d'imagerie thermique et de détection sonore sismique pour trouver toute salle souterraine secrète, etc. et finiront par dénicher le laboratoire. Elles retourneront complètement la propriété. Il est peu probable que les investigateurs soient encore là pour y assister. À vous de leur apprendre qu'ils entendent parler de cette descente sur le complexe d'Enolsis quelques jours après par des flics locaux qui l'ont vue. Les policiers en question ont été avertis, par des agents de la section DELTA en uniforme noir, de ne pas se mêler d'une "opération du gouvernement". Par la suite, les investigateurs pourraient être placés sous surveillance électronique visant à déterminer s'ils ont dissimulé quelque preuve pour leurs archives personnelles.

S'il n'y a pas eu d'assaut ou si Enolsis est toujours présente sur le site, MJ-12 réfléchit avant d'entamer son action.

Les rumeurs concernant l'implication de Delta Green dans les affaires de Saint-Louis et Tulsa parviendront aux oreilles de MJ-12. Les liens entre Enolsis, les Mi-Go et Ghroth renforceront probablement ses soupçons à l'égard des Greys. D'un autre côté, Majestic peut préférer croire que les satellites des Mi-Go ont servi à repousser Ghroth plutôt qu'à l'attirer vers la Terre. Si MJ-12 interroge les Mi-Go (par l'intermédiaire des Greys) à ce sujet, ces derniers font de leur mieux pour la convaincre que la destruction d'Enolsis et des satellites par Delta Green a failli ruiner leurs efforts destinés à repousser Ghroth. MJ-12 peut en conclure que les opérations intempestives de franc-tireur de Delta Green représentent une menace, non pas simplement pour les relations entre Majestic et les Greys, mais aussi pour la sécurité de la planète entière. Il vous revient de trouver comment les investigateurs peuvent survivre avec MJ-12 bien décidée à les éliminer, mais le règlement de comptes ne saurait plus tarder.

Conclusion

Tout bien considéré, les actions des investigateurs peuvent paraître futiles par rapport aux événements. À Saint-Louis, Valiant aurait été arrêté par un autre Steward tôt ou tard. À Tulsa, Enolsis ne faisait pas vraiment de mal à qui que ce soit. Dans l'espace, les Mi-Go auraient de toute façon arrêté de manipuler Ghroth. Alors quelle importance ont-ils eu ?

Il n'en ont pas eu une, mais deux : Information et Escalade. Les investigateurs (et donc logiquement Delta Green) ont démasqué un réseau sectaire paranormal important, constaté de visu la puissance des possibilités humaines et appris beaucoup sur la nature des extraterrestres présents sur Terre. Ils ont aussi fait monter la mise face aux Mi-Go et à MJ-12. La situation va vers un point où MJ-12 ne pourra plus se permettre d'ignorer Delta Green et où cette dernière organisation sera prête à se dresser contre Majestic. Quelle est la prochaine étape ? Cela dépend de vous, le Gardien, et de vos joueurs. *Bonjour chez vous !*

Personnages non-joueurs pour le second épisode

Gene Downing

Le Pouvoir Vivant, 46 ans

FOR	12	CON	17	TAI	14	INT	18	POU	20
DEX	15	APP	16	ÉDU	16	SAN	0	PV	10

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Astronomie 93 %, Baratin 31 %, Crédit 47 %, Dogme d'Enolsis 95 %, Histoire 56 %, Informatique 64 %, Marchandage 62 %, Mythe de Cthulhu 36 %, Occultisme 91 %, Persuasion 72 %, Psychologie 47 %
Langues parlées : Anglais 57 %
Attaques :
Coup de poing 54 %, 1D3 points de dommages + bd
Pistolet électrique 57 %, 1D10 points de dommages + spécial
Sortilèges : Contacter les Mi-Go, Création d'un Portail, Créer une Fenêtre, Enchanter un sifflet, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Byakhee
Notes : Il a 30 points de Magie disponibles dans un cristal pour lancer ses sortilèges

Steward standard

Les outils et le talent pour s'en servir, dans les 30 ans

FOR	26	CON	23	TAI	15	INT	11	POU	10
DEX	15	APP	14	ÉDU	14	SAN	0	PV	19

Bonus aux dommages : +2D6
Éducation : Baccalauréat
Profession : Expert ès problèmes polymorphe pour le compte d'Enolsis
Compétences : Arts martiaux 44 %, Baratin 47 %, Conduire automobile 52 %, Discrétion 92 %, Écouter 32 %, Électricité 61 %, Électronique 64 %, Esquive 38 %, Grimper 93 %, Informatique 24 %, Mythe de Cthulhu 14 %, Photographie 53 %, Sauter 53 %, Se cacher 74 %, Serrurerie 74 %, Suivre une piste 32 %
Langues parlées : Anglais 62 %
Attaques :
"Avalement" (envelopper et écraser la victime une fois celle-ci immobilisée) : 77 %, 1D6 points de dommages + bd par round, briser la prise pour se libérer
"Baiser" (envoi de protomatière dans la gorge de la victime, une fois celle-ci immobilisée ; voir page 199) 53 %

Beretta M1951 Auto 68%, 1D10 points de dommages
Coup de pied 58%, 1D6 points de dommages + bd
Coup de poing 63%, 1D3 points de dommages + bd
Coup de tête 42%, 1D6 points de dommages + bd
Lutte 61%, spécial + "Baiser" ou "Avalement"
M16A2 59%, 2D6 points de dommages
Pistolet électrique Mi-Go 27%, 1D10 points de dommages + spécial
Pistolet tranquillisant 53%, spécial. La victime doit bénéficier de la réussite d'un jet de Résistance de sa CON contre la TOX de 20 du tranquillisant sous peine de tomber inconsciente pendant (20 - CON) heures et ce dans un délai de 3D3 rounds. Une réussite diminue toutes ses chances de succès de moitié pendant 3D10 minutes.

Armure : Immunisé contre les coups et les blessures (y compris des armes à feu). Le feu, l'électricité, l'acide, les irritants chimiques, la magie et les armes enchantées lui infligent des dommages normaux.
Perte de SAN : 1/1D8 lorsqu'on le voit sous forme de protomatière

Agent fédéral standard (FBI, ATF, DEA, etc.)

L'élite de la police, la trentaine passée
Race : Variable

FOR	13	CON	14	TAI	14	INT	15	POU	13
DEX	14	APP	10	ÉDU	14	SAN	65	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Arts martiaux 52%, Baratin 27%, Bibliothèque 48%, Conduire automobile 62%, Discrétion 58%, Droit 54%, Écouter 52%, Informatique 28%, Psychologie 46%, Trouver Objet Caché 53%
Langues parlées : Anglais 74%
Attaques :
Beretta M92 Auto 61%, 1D10 points de dommages
Coup de pied 42%, 1D6 points de dommages + bd
Coup de poing 72%, 1D3 points de dommages + bd
Fusil à pompe Mossberg modèle 500 TP8-SP 62%, 4D6 points de dommages
Lutte 62%, spécial

Armure : Veste légère en kevlar, 5 PV

Policier standard (Agents du comté et de la police de Saint-Louis)

Déteste les fédéraux, la trentaine passée

FOR	16	CON	15	TAI	16	INT	13	POU	12
DEX	13	APP	13	ÉDU	10	SAN	60	PV	16

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Conduire automobile 62%, Discrétion 41%, Droit 38%, Écouter 47%, Se cacher 43%, Suivre une piste 39%, Trouver Objet Caché 56%
Langues parlées : Anglais 57%
Attaques :
Coup de pied 43%, 1D6 points de dommages + bd
Coup de poing 74%, 1D3 points de dommages + bd
Fusil à pompe Mossberg modèle 590 61%, 4D6 points de dommages
Lutte 59%, spécial
Ruger P-85 Auto 52%, 1D10 points de dommages

Armure : Veste légère en kevlar, 5 PV

SWAT standard (fédéraux et police locale)

On va leur botter le cul, la trentaine passée

FOR	16	CON	17	TAI	16	INT	14	POU	14
DEX	16	APP	12	ÉDU	14	SAN	70	PV	17

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Arts martiaux 52%, Discrétion 66%, Écouter 49%, Grimper 63%, Lancer 72%, Premiers soins 42%, Sauter 52%, Se cacher 64%, Trouver objet Caché 47%
Langues parlées : Anglais 71%
Attaques :
Coup de pied 53%, 1D6 points de dommages + bd
Coup de poing 77%, 1D3 points de dommages + bd
Fusil d'assaut Colt M16A2 82%, 2D8 points de dommages
Lancer 72% (Grenade lacrymogène TOX 16)
Lutte 59%, spécial
Ruger P-85 Auto 61%, 1D10 points de dommages

Armure : Veste en kevlar, 8 PV; Casque en Kevlar 5 PV

Garde d'Enolsis standard

Les contractuels de l'Étoile Noire, entre 20 et 30 ans

FOR	15	CON	15	TAI	12	INT	10	POU	10
DEX	15	APP	13	ÉDU	10	SAN	50	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Écouter 64%, Lancer 67%, Trouver Objet Caché 62%
Langues parlées : Anglais 56%
Attaques :
Beretta M1951 Auto 37%, 1D10 points de dommages
Coup de pied 64%, 1D6 points de dommages + bd
Coup de poing 68%, 1D3 points de dommages + bd
Coup de tête 33%, 1D4 points de dommages + bd
Fusil à pompe Winchester M1912 43%, 4D6 points de dommages pour les chevrotines, 1D10+6 points de dommages pour les balles
Lutte 62%, spécial
Matraque 66%, 1D6 points de dommages + bd

La technologie des Mi-Go

Pistolet électrique : Sa forme est celle d'une grosse balle de base-ball animée de pulsations, d'où pendent trois filaments. Une fois l'arme saisie, ces filaments s'enroulent autour du bras du détenteur. Le pistolet est un organisme biomécanique, capable de projeter des éclairs électriques, un peu comme une gymnote. La chance de base est de 10% et les dommages infligés de 1D10 points. De plus, la victime doit bénéficier de la réussite d'un jet de résistance de ses points de vie à ce moment là contre les dommages ou être tuée sur le coup. Les armures ne protègent pas contre ces dégâts. La victime est sonnée pendant un nombre de rounds égal aux dommages (si vous vous sentez d'humeur magnanime, vous pouvez très bien décider de remplacer la mort, en cas de jet de résistance raté, par une inconscience d'une durée égale au dégâts infligés, en minutes).

Le pistolet électrique a une charge illimitée tant qu'il est nourri régulièrement avec de la viande fraîche. Plus on lui en donne, plus il devient vorace, au point de finir par attaquer toute personne qui le prend en main.

Il tire 2 fois par round, s'il a été nourri récemment. Au bout de 5 tirs, il descend à 1 fois par round, puis à 1 fois tous les 2 rounds après 10 tirs supplémentaires, tous les 3 rounds si on l'utilise encore 10 fois et enfin, 2 rounds plus loin, il attaquera son détenteur. Il a une FOR de 6, 50% en Lutte à moins que sa victime ne le tienne déjà en main (auquel cas le jet de Lutte est automatiquement réussi). Une fois la victime enserrée, il peut l'attaquer de son bec similaire à celui d'un calmar avec 90% de chances de toucher, pour infliger 1D4 points de dommages. Le pistolet a 5 points de Vie et ne reçoit que des dommages minimums des armes à empalement. S'il n'est pas nourri pendant six jours, il meurt et se décompose. Il est incapable de se mouvoir sinon pour s'agripper à quiconque passe à sa portée, pour avaler la viande qu'on lui donne, etc. Il ne peut ramper sur le sol pour attaquer quelqu'un, à moins que vous ne soyez d'humeur sadique.

Toile-Armure : La toile-armure fournit à son porteur 8 points de protection pendant chaque attaque. Elle représente un bel exemple semi-vivant de technologie biomécanique, subsistant grâce à des immersions régulières dans une solution connue seulement des Mi-Go. Elle peut résister au feu et à l'acide et même fournir une protection contre le froid. Lorsqu'un projectile ou une arme frappe son porteur, elle se gonfle et s'agglutine à l'endroit de l'impact pour amortir le choc.

La toile-armure ressemble à un grand filet de pêche, mais les fils sont plus épais, comme des cordes. Ce réseau de mailles n'est pas constitués de fibres mais d'un mélange de matériaux biologiques et de métal et il en suinte en permanence une matière visqueuse. La toile-armure est enroulée autant que faire se peut autour du corps de son porteur.

Si un investigateur réussit à en dérober une, il peut la porter mais la substance visqueuse qui s'en dégage inflige 1 point de dommages à chaque fois qu'il la retire, en arrachant la peau et les poils (les Mi-Go ne subissent pas cet effet du fait que la substance suintant de l'armure est neutralisée par leur physiologie). La deuxième fois qu'il s'en servira, elle ne le protégera plus que de 7 points de dommages, puis de 6 points la troisième fois, etc.

Verdâtre et visqueuse, la toile-armure est assez impressionnante, d'autant qu'elle laisse goutter de la bave autour son porteur. Elle ne peut être portée discrètement.

Guerrier Mi-Go standard

Les fantasques de Yuggoth

FOR	14	CON	14	TAI	15	INT	12
POU	13	DEX	14	PV	15	Déplacement	7/9

Attaques :

Pinces 30%, 1D6 points de dommages + prise

Pistolet électrique Mi-Go 57%, 1D10 points de dommages + spécial

Armure : Tous les guerriers mi-go portent une toile-armure capable d'absorber 8 points de dommages par attaque. Les armes à empalement ne leur infligent que le minimum de dégâts.

Perte de SAN : 0/1D6

Scientifique Mi-Go standard

Les extraterrestres qui sucent le cerveau

FOR	10	CON	11	TAI	12	INT	16
POU	16	DEX	15	PV	11	Déplacement	7 (pas d'ailes)

Attaques : Pinces 30%, 1D6 points de dommages + prise

Armure : Les armes à empalement ne leur infligent que le minimum de dégâts

Perte de SAN : 0/1D6

Sortilèges : Appeler Ghroth, Création de portail, Enchanter un cristal

Information pour les joueurs n° 1

Nous vous conseillons de lire ces informations aux joueurs et de les laisser prendre des notes. Pour des raisons pratiques toutefois, vous pouvez préférer leur donner simplement ce résumé. Il ne s'agit pas vraiment d'un document existant dans le monde fictif du jeu mais d'un condensé destiné aux joueurs.

Enolsis

Le fondateur d'Enolsis était un écrivain de science-fiction de seconde zone, nommé Herbert Price, qui démarra avec un ouvrage intitulé *Science Intérieure*, une sorte de guide d'amélioration personnelle, de manuel exposant une philosophie de la vie promettant de "nettoyer le paysage mental du lecteur de tous les débris et les détritus accumulés du fait de la vie matérialiste moderne". Bien qu'il ait fondé la philosophie de la Science Intérieure, Herbert Price suivait une philosophie personnelle plus proche de celle de P.T. Barnum.

Le succès financier de *Science Intérieure* amena Price à créer la Fondation Enolsis. Plein de ressentiment à l'idée que le gouvernement lui avait "volé" l'argent qu'il avait durement gagné, il arriva à la conclusion que le meilleur moyen de ne plus payer d'impôts était d'obtenir un statut d'exemption de taxes en transformant la *Science Intérieure* de philosophie en religion. C'est ainsi que la Fondation Enolsis ouvrit ses portes en 1964, immédiatement enregistrée comme exempte d'impôts. Plusieurs livres suivirent *Science Intérieure*, ainsi qu'une série de magazines, cassettes, séminaires et ateliers. À la fin de la décennie, les actifs de la Fondation étaient évalués à plus de onze millions de dollars, et à plus de deux cent mille adeptes dans le monde anglophone. Mais à peine créée, la Fondation attira l'attention de l'IRS et, après une enquête en profondeur et six années de batailles juridiques, elle perdit son statut d'exemption en 1972. Incapable d'empêcher les "pillards" du gouvernement de lui vider les poches, Price commença à frauder et à préparer un moyen de se prémunir, lui et son organisation, contre les enquêtes et les critiques.

Craignant qu'une fuite se produise de l'intérieur même de la Fondation vers l'IRS, Price entama une purge dans ses rangs. Il commanda des enquêtes sur des membres éminents d'Enolsis comme sur ses délateurs, lança une campagne de harcèlement judiciaire à l'égard de l'IRS, de plusieurs grands journaux, du *Journal Américain de Psychologie* et d'autres critiques un peu trop bruyants à l'égard de la Fondation. Son ego et sa paranoïa le conduisirent à s'offrir les services de vingt-quatre cabinets d'avocats et dix sociétés d'enquêteurs privés, et un service interne de sécurité : les Stewards. Ceux-ci étaient des fidèles d'Enolsis, entraînés par une société privée spécialisée dans la sécurité, et servaient à remuer de la boue, à menacer et intimider les rivaux, critiques et concurrents d'Enolsis. Redoublant d'ambition, Price se mit à les utiliser comme taupes, infiltrant les journaux, les réseaux de lutte contre les sectes, les groupuscules qui lui faisaient de la concurrence et même, dans un cas tristement fameux, l'IRS. Mais les excès même de Price provoquèrent sa perte. L'argent d'Enolsis a permis de mettre sur pied et d'entraîner un groupe de mercenaires pour intervenir le jour où une action plus "directe" serait nécessaire à l'encontre des ennemis de la Fondation.

En 1981, un des Stewards fut pris la main dans le sac essayant d'acheter des fusils à des agents de l'ATF. Le Département de la Justice fondit sur Enolsis avec tout son arsenal judiciaire : fraude fiscale, fraude postale, conspiration en vue de violer les lois fédérales sur les armes à feu, vol de documents gouvernementaux, le tout aggravé et multiplié par les lois RICO. La plupart des plaintes visaient nommément Price et les Stewards de sa garde rapprochée. Il quitta précipitamment le pays, quelques heures seulement avant son arrestation pour évasion fiscale et infraction à la loi sur les armes. On ignore où il se cache avec sa fortune considérable.

Le scandale éclaboussa Enolsis, entraînant une baisse dramatique de ses effectifs. En 1984, on ne comptait même plus dix mille membres à travers le monde. En novembre de la même année, Gene Downing fut nommé président du conseil d'administration de la Fondation. Il en avait été le Directeur pour l'Europe, durant les années 70 et était resté à l'écart des malversations de Price et sa clique. Qu'il succède à Price était tout naturel. Il possédait un charisme très fort et insuffla une énergie nouvelle à la Fondation en donnant une autre orientation à sa philosophie. C'est lui qui introduisit l'usage du Cristal comme aide à la méditation des membres d'Enolsis. Grâce à son influence, la Fondation développe maintenant une philosophie axée sur l'auto-amélioration et le développement personnel, chaque étudiant étant le maître de sa propre destinée, contrôlant parfaitement sa vie et son environnement; s'il gagne au Loto, c'est parce que l'étudiant a fait en sorte que cela arrive; s'il se fait braquer et détrousser, c'est parce que, subconsciemment, il désirait que cela lui arrive. Cette philosophie incorporait des éléments de responsabilité personnelle du même type que l'existentialisme, mêlés à l'exploration de sphères de consciences supérieures.

Gene Downing produit des livres en série et des centaines de cassettes, tout en maintenant un programme de conférences chargé. Ses efforts continus pour ressusciter Enolsis ont fini par payer. Les anciens fidèles sont revenus et de nouveaux noms sont apparus dans ses fichiers. Aujourd'hui, les effectifs d'Enolsis se montent à 107000 personnes dans le monde anglophone. En 1991, Gene Downing reçut le titre de "Pouvoir Vivant" en récompense de son travail et de sa direction spirituelle à la tête d'Enolsis.

Information pour les joueurs n° 2

Ceci n'est pas vraiment un document mais plutôt un résumé pour les joueurs des informations obtenues au cours de leur enquête. Découpez chaque morceau pour ne leur donner que ceux contenant des informations réellement demandées.

Informations sur Ronald Valiant

Enregistrement de sa naissance : *Né le* 11 avril 1963 à l'Hôpital du Sacré-Cœur, Saint-Louis, Missouri. *Mère* : Katherine Valiant, décédée en 1983. *Cause de la mort de la mère* : Crise cardiaque. *Père* : Inconnu. *Yeux* : Bleus. *Groupe sanguin* : A.

Registre judiciaire des mineurs de Saint-Louis : Délinquance juvénile à l'école, plusieurs arrestations pour vol à l'étalage, vandalisme, cambriolage, vol qualifié, possession de marijuana.

Dossier du corps des Marines : Enrôlé dans les Marines en 1980 juste après son baccalauréat. Problèmes disciplinaires constants, passa un total de neuf mois au bloc pour divers actes d'insubordination, violations du Code de Conduite des Marines et plusieurs bagarres. Mise à pied du Corps des Marines en 1984 avec la mention "inadapté au service militaire".

Informations dans les journaux : En 1987, plusieurs journaux nationaux ont signalé qu'un avion chargé de drogues avait été abattu au-dessus du Nicaragua par la DCA sandiniste. Ronald Valiant était le seul survivant de l'équipage et fut emprisonné par les Sandinistes qui prétendaient qu'il s'agissait d'un agent de la CIA et pas d'un trafiquant de drogue. La CIA n'a pas daigné commenter et Valiant était dans l'impossibilité de le faire. Les Sandinistes manquant de preuves, l'histoire n'est pas allé très loin et a vite quitté les colonnes des journaux. Sa libération n'a pas été signalée.

Dossiers du Département d'État : Ces dossiers montrent que le gouvernement sandiniste du Nicaragua a demandé des excuses au gouvernement américain pour avoir envoyé ses "espions aériens dans le territoire souverain du Nicaragua". L'espion en question était Ronald Valiant, trafiquant de drogue aux petits pieds dont l'avion avait été abattu au Nicaragua et qui était prêt à raconter n'importe quelle histoire pour faire plaisir à ses geôliers. Le Département d'État n'exprima aucune excuse pour les "activités contre-révolutionnaires" de Valiant au Nicaragua et le considéra officiellement comme un simple narcotrafiquant.

Dossiers de la CIA : Cette information n'est accessible qu'aux investigateurs liés à la CIA. En 1987, l'assistant du Sénateur Antony DiTorrio a contacté un officier de l'Agence à Washington, D.C., pour demander une "faveur". Il semble que le fils naturel d'un très bon ami du sénateur, le Colonel de l'USAF Larry Daniels (en retraite) était Ronald Valiant, l'homme abattu au Nicaragua. Le Sénateur voulait faire savoir qu'il se souviendrait des efforts consentis pour organiser la libération du "fils de son cher ami", une faveur qu'il saurait retourner.

Valiant était un intervenant de seconde zone dans le complot Irangate avec les Contras. Il pilotait des avions remplis d'armes destinées aux Contras vers le Nicaragua. De sa propre initiative, il s'est mis à ramener de la cocaïne sur ses vols de retour.

La CIA n'était pas très chaude à l'idée de devoir secourir un homme impliqué dans une opération qu'elle avait tenté de garder secrète mais certains, à l'intérieur même de l'agence, estimèrent intéressant d'avoir un sénateur dans leur poche. Après l'avoir laissé languir pendant six mois dans une prison sandiniste, la CIA s'arrangea pour corrompre les geôliers sous-payés de Valiant qui n'eut plus qu'à "s'évader" et quitter tranquillement le Nicaragua.

Dossiers de la Police de Saint-Louis : Ronald Valiant apparut sur le marché de la drogue à Saint-Louis en 1989. Il amenait de la cocaïne pure en ville par paquets de dix à vingt kilos et arrondissait ses livraisons avec des armes automatiques restant de la guerre en Amérique Centrale. Il a eu du succès comme trafiquant, approvisionnant en cocaïne un certain nombre de petits revendeurs qui la transformaient en crack, le matériel militaire qu'il fournissait ne faisant qu'ajouter à sa popularité. On le connaissait dans les rues comme un dur à cuire, ex-Marine, ex-Contra, ex-agent de la CIA, ayant la tête près du bonnet et une collection d'oreilles de Sandinistes. On le surnommait "Prince Valiant".

Sa principale compagne et complice était une prostituée/voleuse nommée Angel O'Rourke, qui purge actuellement une peine de six mois à la prison du comté de Saint-Louis pour vol sur la personne d'un de ses clients.

En septembre 1992, Valiant se débarrassa d'un dealer concurrent (Marvin Nash) dans le quartier est de Saint-Louis, en le shootant à l'héroïne et en le brûlant vif avec de l'essence, attirant sur lui l'attention de la police de la ville, mais il disparut promptement et totalement. Ni les Narcotiques ni la brigade criminelle n'ont entendu parler de lui depuis 1992.

Information pour les joueurs n° 3

La cassette "à l'intention du Monde" de Valiant

La cassette porte la mention *À l'intention du Monde* et contient un monologue haché, haletant, éprouvant de Valiant, concernant la "récolte d'énergie par les extraterrestres" au cours duquel il précise que :

Δ Des extraterrestres, déguisés en dirigeants d'Enolsis, drainent l'énergie des hommes à travers la Fondation et les autres religions terrestres qu'ils ont créées : Bouddhisme, Islam, Christianisme. Toutes les religions du monde sont infiltrées et les plus hautes personnalités du clergé sont des extraterrestres déguisés.

Δ Les extraterrestres se nourrissent de ces énergies volées et appartiennent à une race de "parasites énergétiques" qui se sont attachés à de nombreuses races à travers toute la galaxie.

Δ Lui, Valiant, a obtenu d'incroyables pouvoirs par utilisation de ces énergies qu'il a dérobées aux Réservoirs Spirituels d'Enolsis. Il s'est servi de ces pouvoirs pour dominer Hope, la servante inhumaine des extraterrestres envoyée par ceux-ci pour le tuer et maintenant son esclave. Il pourra bientôt leur prendre tous leurs esclaves et les retourner contre leurs anciens maîtres.

Δ S'il peut obtenir assez de puissance des Réservoirs Spirituels, Valiant est assez fort pour se rendre au siège central d'Enolsis à Tulsa et y détruire la colonie extraterrestre. Une fois ceux-ci écartés d'Enolsis, il mènera la croisade destinée à purger toutes les religions de l'influence des étrangers, ce qui fera de lui une sorte de Messie *übermensch* devant lequel une Humanité reconnaissante s'inclinera pour l'adorer.

Information pour les joueurs n° 4

Il s'agit de la conversation téléphonique entre DiTorrio et son fils, après son départ de l'hôpital. On peut la donner aux joueurs, la leur lire ou encore (en y mettant les effets sonores adéquats) la leur faire écouter sur cassette.

La conversation téléphonique de DiTorrio

<Clic> <Bruits de la rue> <Souffle du vent>

<Déclic de la pièce dans le téléphone>

DiTorrio : Enfoirés ! Ils ont piégé cette putain de bagnole et ce putain de téléphone.

<Bruit des touches quand il compose le numéro. Sept chiffres, appel local>

Femme non identifiée : Fondation Enolsis, que puis-je pour vous aujourd'hui ?

DiTorrio : Doug Walters, je vous prie.

<Muzak>

Homme non identifié : Allô ?

DiTorrio : P'tain, fiston, qu'est-ce qui s'est passé ?

Homme non identifié : Merde, p'pa, où tu t'étais fourré tout ce temps ?

DiTorrio : Jusqu'au cou avec ces connards de fédéraux, v'là où j'étais. Qu'est-ce qui est arrivé, nom de dieu !?

Homme non identifié : J'sais pas ! J'te jure ! J'étais même pas là quand ça s'est produit ! Tu sais que je m'étais tiré tôt !

DiTorrio : Si je découvre que tu as *quoi que ce soit* à voir avec tout ça, avec ce qui est arrivé à Larry, j'te jure qu'tu pourras faire gaffe à ton cul.

Homme non identifié : Cool p'pa ! J'sais pas ce qui s'est passé.

DiTorrio (avec un sanglot) : Écoute, fiston, les fédéraux veulent te parler. Ils posent des questions sur les cristaux, sur Enolsis.

Homme non identifié : Merde !

DiTorrio : Hé oui, petit génie, c'est comme ça ! Je t'ai sorti du Nicaragua, je t'ai donné une nouvelle vie, un nouveau visage et maintenant je te le dis : je ne peux plus te couvrir. Tu dois te tirer.

Homme non identifié : Je ne peux pas ! Je ne peux pas abandonner tout ça, p'pa !

DiTorrio : T'as pas le choix, mon vieux. Laisse tomber c sac de nœud New-Age et tire-toi de cette ville tant que tu le peux. Tout de suite !

Homme non identifié : Va te faire foutre ! J'ai bâti tout ça ! Je l'ai fait et aucun flic ne viendra me l'enlever !

DiTorrio : *Putain !* tu vas me rendre fou ! <Un blanc> J'ai fait tout ce que je pouvais pour toi. Maintenant casse-toi !

Homme non identifié : Attends, p'pa ! Dis-moi encore une chose.

DiTorrio : <Un blanc> Laquelle ?

Homme non identifié : Les noms des fédéraux qui t'ont interrogé.

DiTorrio : Pourquoi tu veux le savoir ?

Homme non identifié : Contente-toi de me le dire.

DiTorrio : <Silence>

Homme non identifié : Allez, bordel ! Je dois le savoir. Ça peut m'éviter la taule !

DiTorrio : Je me souviens pas.

Homme non identifié : Bon dieu ! C'est mes fesses qui sont en jeu dans l'histoire ! Comment puis-je m'en protéger si je ne sais pas qui ils sont ?

DiTorrio : D'accord ! <il donne les noms et descriptions des investigateurs, y compris Gaston>

Homme non identifié : Merci, j'vais faire attention à eux.

DiTorrio : Mais non, fils, contente-toi de te tirer, et tout de suite !

<Clic>

DiTorrio : Allô ? Ronnie ? Eh merde ! <Il raccroche violemment le combiné et retourne à sa voiture>

Appendice F : Création d'un Investigateur de Delta Green

John Tynes

La création d'un investigateur pour Delta Green se fait de manière classique, avec simplement une ou deux différences par rapport à la procédure décrite dans la cinquième édition des règles. D'abord, le joueur doit vouloir incarner un agent ou un sympathisant de Delta Green.

Les agents sont membres à part entière de l'organisation secrète Delta Green, appartenant à une cellule de trois personnes et se voyant donner un nom de code, comme précisé par ailleurs dans le chapitre consacré à Delta Green. Le choix de jouer un agent nécessite que le joueur et vous, le Gardien, vous mettiez d'accord sur ces détails, pour décider en particulier si les investigateurs appartiennent à la même cellule – dans le cas où il y aurait plusieurs agents parmi eux – et pour choisir des agents PNJ qui combleront les positions inoccupées. Vous pouvez pour cela utiliser les personnages décrits dans le prochain chapitre, *Agences fédérales*. Arrangez-vous pour que les joueurs d'une cellule donnée en connaissent les autres membres et sachent quelle est leur profession.

Les sympathisants n'appartiennent pas à Delta Green. Ils en *sont* les alliés. Ce qu'ils savent vraiment sur l'organisation est laissé à votre discrétion et à celle des joueurs. En plus des autres investigateurs (du moins on le suppose), chaque sympathisant connaît sans doute deux ou trois agents dont il a été le contact ou le collègue dans le passé. Ces contacts peuvent également être pris dans le chapitre *Agences fédérales.* Attention à ne pas utiliser accidentellement les cellules et noms de code des PNJ du chapitre *Delta Green*.

En cours de jeu, la différence entre agents et sympathisants est minime et tient essentiellement au fait que les agents auront plus facilement accès aux informations, aux ressources et au soutien de l'organisation.

Une fois l'affiliation de l'investigateur déterminée, le joueur doit lui choisir une profession. Il peut la trouver dans le chapitre consacré aux agences fédérales, s'il souhaite que son investigateur appartienne à une organisation de renseignement ou de maintien de l'ordre. Parmi les autres professions possibles, on trouve spécialiste universitaire ou technicien, avocat, médecin, etc. L'encadré ci-dessous suggère quelques types de personnages à utiliser décrits dans le livret de règles. Les journalistes sont à éviter. On comprendra que Delta Green éprouve quelques réticences à engager des membres de cette corporation.

Il y a fort à parier que les agents sont membres des forces de l'ordre ou d'une agence de renseignement et, par conséquent, que leur profession provienne du chapitre *Agences fédérales*. Les sympathisants auront plus tendance à travailler dans d'autres domaines et à être issus des professions indiquées en encadré. Il y a des exceptions cependant et rien n'empêche un joueur de choisir ce qu'il veut tant qu'il peut l'expliquer. La distinction est importante. L'organisation de Delta Green limite ses effectifs à soixante-dix-huit agents en activité et elle préfère faire appel à des personnes expérimentées dans le domaine du maintien de l'ordre ou du renseignement et susceptibles d'avoir des contacts et des accréditations de sécurité, d'être entraînées au combat et aux enquêtes, entre autres caractéristiques utiles.

Le mécanisme de création de personnage est identique à celui décrit dans les règles, à la différence près que cet ouvrage propose plusieurs nouvelles compétences (Appendice H, page 280) utilisées par certaines professions décrites dans le chapitre consacré aux agences fédérales, page 238, mais disponibles pour tous les personnages.

Les joueurs doivent, bien entendu, élaborer l'histoire de leurs personnages. Il faut aussi savoir si le personnage s'est

Professions possibles de l'Appel de Cthulhu

Les descriptions de ces professions sont présentées dans la cinquième édition des règles de l'*Appel de Cthulhu* et adaptées pour des agents ou sympathisants de Delta Green.

Agent/Officier de police
Antiquaire
Avocat
Détective privé
Écrivain
Ingénieur
Médecin
Parapsychologue
Professeur (peut servir pour créer nombre de spécialistes, travaillant dans une université ou pas)

déjà trouvé confronté à un phénomène paranormal dans le passé. Selon la structure de votre campagne, un investigateur peut être un agent de Delta Green ayant eu déjà plusieurs expériences surnaturelles ou liées au Mythe, ou bien être complètement novice en la matière.

Si le joueur (avec votre approbation) décide qu'un investigateur a déjà été confronté au surnaturel, ces expériences doivent être définies. Que lui est-il arrivé ? Qu'a-t-il vu ou appris ? Étant donnée la nature de Delta Green, on peut envisager qu'un nouvel investigateur se joigne à l'organisation avec des points en Mythe de Cthulhu, à condition que vous vous mettiez d'accord sur la façon dont ces points ont été acquis. Dans ce cas, n'oubliez pas de noter le nouveau Maximum de Santé Mentale.

Si vous préférez laisser ce genre de choix au hasard du jeu, nous vous proposons la méthode suivante. Chaque joueur a droit à un jet de Chance. Une réussite permet d'obtenir 1D6 points de Mythe de Cthulhu et une réussite obtenue avec un jet inférieur à 10 % du chiffre nécessaire lui permet d'en obtenir 1D8 points. Si cette méthode est utilisée (elle peut s'avérer utile lorsque tous les joueurs veulent profiter de cet avantage), il faut quand même définir quelles ont été les expériences de l'investigateur qui lui ont fait gagner ces points, de façon à avoir une idée de ce qu'il peut vraiment savoir.

Les investigateurs entraînés à l'utilisation des armes à feu doivent en choisir une appropriée. Dans le cas de membres d'une des agences décrites dans l'appendice G, pages suivantes, le joueur peut consulter les PNJ présentés pour celle-ci et les agences associées afin de se faire une idée du type d'armes qu'ils utilisent. Une liste d'armes à feu contemporaines est présentée dans le chapitre *Appendice I : Les armes à feu modernes*, page 283.

Exemple de création d'une cellule

Nous avons cinq joueurs qui créent de nouveaux investigateurs pour une campagne de Delta Green. Trois décident de faire de leurs personnages des agents de Delta Green et les deux autres des sympathisants. Leur sélection de profession initiale est la suivante :

Sarah Haring, spécialiste des crimes psychologiques du FBI - agent de Delta Green
Martha Reynolds, enquêtrice du CIC - agent de Delta Green
Jason Roderick, *Defense Investigative Service* - agent de Delta Green
James Grissom, parapsychologue - sympathisant de Delta Green
Eric Martin, analyste au FinCEN - sympathisant de Delta Green

En tant qu'agents, Haring, Reynolds et Roderick appartiennent tous à une des cellules de Delta Green. Après quelques discussions, le Gardien tranche pour la structure suivante :

Cellule E
Paul MacLester, NSC assistant du Président pour les affaires de sécurité nationales, nom de code "Ernie" (PNJ, page 241)
Cellule F
Jason Roderick, nom de code "Frank"
Martha Reynolds, nom de code "Frances"
Lt-Colonel Griffith Winthrop, attaché militaire de la DIA, nom de code "Fred" (PNJ, page 249)
Cellule G
Laura Blanco, enquêteuse de l'OEE, nom de code "Gertrude" (PNJ, page 247)
Cellule H
Sarah Haring, nom de code "Harriet"
Capitaine Thomas McCloud, spécialiste des interrogatoires du SAC, nom de code "Hank" (PNJ, page 246)
Lieutenant-Commandant Elizabeth Severs, analyste de l'ONI, nom de code "Helen" (PNJ, page 269)
Cellule I
Anna Mae Killsright, garde-frontière, nom de code "Irene" (PNJ, page 265)

Laura Blanco sert d'intermédiaire entre les cellules F et H, Paul MacLester et Anna Mae Killsright étant les contacts avec les cellules au-dessus et au-dessous de celles des investigateurs.

Appendice G : Agences fédérales

Adam Scott Glancy

Bien qu'il y ait un grand nombre d'agences par le biais desquelles les investigateurs peuvent être confrontés au Mythe, telles que la NASA, le *National Institute for Mental Health* (Institut National pour la Santé Mentale) et la *National Science Foundation*, cette section ne s'occupe que de celles ayant des liens avec la maintien de l'ordre ou le renseignement, la majorité des agents de Delta Green provenant de ces milieux. On peut facilement créer des agents ayant d'autres fonctions ou d'autres spécialités en se servant des types de personnages décrits dans le livre de règles de l'*Appel de Cthulhu* : le Professeur servant de modèle pour la plupart des universitaires ou des spécialistes. Ces derniers seront plus probablement des sympathisants de Delta Green que des agents, bien que rien n'empêche qu'ils les accompagnent sur le terrain.

Certaines des agences présentées ci-après œuvrent dans les deux domaines du renseignement et du maintien de l'ordre, le FBI par exemple. Celui-ci est listé sous la rubrique "maintien de l'ordre" parce que c'est sous cet angle qu'il aborde ses missions de contre-espionnage et contre-terrorisme. Beaucoup de ces agences rassemblent des renseignements sans pour cela violer leur statut lié essentiellement au maintien de l'ordre. De même la CIA peut fournir des informations à la DEA sur les trafiquants de drogue sans pour autant être une agence de police.

La question des juridictions a complètement changé au cours des dernières années. Depuis 1992, les officiers de police américains ont le droit d'arrêter des étrangers dans un autre pays que les États-Unis pour autant que les traités d'extradition entre les deux pays n'interdisent pas expressément l'enlèvement d'un suspect et que les autorités locales ne pincent pas les fédéraux au cours de l'opération. Dans le procès *États-Unis contre Alvarez Machin*, la Cour Suprême a décidé que, puisque les clauses du traité d'extradition avec le Mexique ne l'interdisait pas explicitement, l'enlèvement du Dr Alvarez Machin, soupçonné de complicité de torture et assassinat sur la personne de l'agent de la DEA Enrique Camarena au Mexique en 1985, par des agents de la DEA associés à des chasseurs de primes mexicains était légal et ne constituait pas un déni de justice. En dépit de la "légalité" de son enlèvement, Machin fut malgré tout acquitté des charges déposées contre lui. Comme la plupart des pays refusent d'extrader un suspect vers les États-Unis s'il est susceptible d'y encourir une peine de mort, les agences de police américaines utilisent ce genre de tactique pour appréhender des terroristes ou des narcotrafiquants.

Une liste alphabétique des agences décrites ci-après se trouve dans l'index, au chapitre "Description des agences fédérales", page 295.

Liste des agences fédérales

Bureau du Président
Central Intelligence Agency....240
National Security Council....241
Département de l'Agriculture
Foreign Agriculture Service....242
Département de l'Armée
Army Intelligence & Security Command/Army Criminal Investigation Command....242
U.S. Army Medical Research Institute of Infectious Diseases....244
Département de l'Armée de l'air
Air Force Intelligence & Air Force Office of Special Investigation....245
Département du Commerce
Office of Export Enforcement, Intelligence Division....247
Département de la Défense
Armed Forces Medical Intelligence Center....248
Defense Intelligence Agency....249
Defense Investigative Service....250
Defense Mapping Agency....251
National Reconnaissance Office....252
National Security Agency & Central Security Service....253
U.S. Space Command....254
U.S. Special Operations Command....256
Département de l'Énergie
Intelligence Directorate....258
Département d'État
Bureau of Intelligence and Research....259
Département de l'Intérieur
Environmental Protection Agency....260
National Park Service....261
U.S. Fish and Wildlife Service....262
Département de la Justice
Drug Enforcement Administration....263
Federal Bureau of Investigation....264
Immigration and Naturalization Service....265
Bureau du Procureur Général....266
U.S. Marshals Service....267
Département de la Marine
Office of Naval Intelligence & Marine Corps Intelligence/Naval Investigation Service....268
Département de la Santé et des Services Humanitaires
Center for Disease Control and Prevention....270
Département des Transports
Garde-côtes....271
Département du Trésor
Bureau of Alcohol, Tobacco and Firearms....272
Financial Crimes Enforcement Network....273
Internal Revenue Service, Criminal Investigations Division....274
Service des Douanes....275
Services Secrets....276
Organes Législatifs
Federal Research Division, Bibliothèque du Congrès....277
Securities and Exchange Commission, Division of Enforcement....278
Services Postaux des États-Unis
Service d'Inspection Postale des États-Unis....279

Central Intelligence Agency (CIA)

(Agence centrale de renseignement)

Date de fondation : 18 septembre 1947.

Mission originelle : Coordonner l'action des diverses agences de renseignement civiles et militaires, analyser les données brutes qu'elles transmettaient et dresser des rapports finaux pour le Président et le *National Security Council*.

Mission actuelle : Faire progresser les intérêts américains lorsque la diplomatie échoue et que l'armée ne peut intervenir.

Juridiction : Espionnage/Contre-espionnage et actions souterraines hors du territoire des États-Unis (en théorie). La CIA a opéré à l'intérieur du pays lors d'opérations montées contre des résidents étrangers comme contre des citoyens américains.

Quartier Général : Langley, Virginie, plus des installations administratives à McLean, Virginie, et un centre d'entraînement au Camp Perry (souvent appelé "la Ferme"), en Virginie également.

Effectifs : Entre 16 500 et 20 000 personnes, sans compter les agents indépendants, mercenaires, consultants et employés des sociétés qui lui servent de couvertures.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 1,5 milliard (estimation).

Histoire/Description : L'histoire de la CIA est particulièrement tordue. L'essentiel de ce que le public sait de cette agence (parfois appelée "la Compagnie") n'est divulgué qu'à l'occasion d'un désastre ou d'un scandale et on n'entend pratiquement pas parler des opérations qu'elle réussit. D'où une réputation probablement imméritée d'incompétence et de corruption.

La CIA est divisée en quatre Directoires : Opérations, Renseignement, Sciences et Technologies, Administration. Le Directoire des Opérations (DO) est le plus important des trois ; il est en charge de rassembler des informations, de mener le contre-espionnage et les opérations secrètes. Le Directoire du Renseignement (DR) analyse les informations qui lui sont transmises et envoie ses rapports aux politiciens du gouvernement. Le Directoire des Sciences et Technologies (DST) conçoit tout du satellite espion et des appareils photos miniaturisés aux "bio-inoculateurs non discernables" (pistolets à fléchettes empoisonnées) et à l'avion de reconnaissance SR-71 "Blackbird". Le Directoire Administratif (DA) fournit aux trois autres informations, services, finances, logistique, conseils juridiques, personnel et sécurité.

La profession principale dans le DO est celle de superviseur. Le superviseur n'est pas un agent, les agents étant les personnes étrangères (habituellement) qui offrent des informations ou des services à la CIA. Il peut s'agir d'espions d'organismes gouvernementaux, d'employés ou de cadres des sociétés couvertures de la CIA, comme Air-America ou Southern Air Transport, ou de "contractuels" (l'euphémisme utilisé pour parler des mercenaires). Le superviseur est celui qui leur assigne leur mission et reçoit leurs informations. La CIA a toujours hésité à recourir à des superviseurs "illégaux", dépourvus d'un statut officiel (le plus souvent diplomatique) et de l'immunité diplomatique. Si la mission rend impossible le recours au personnel d'une station de la CIA dans une ambassade, la Compagnie engage un indépendant sans lien officiel avec elle. Le superviseur est un officier très entraîné en tactiques paramilitaires au centre d'entraînement de la Ferme ; pourtant il a plus de chances de faire des photos que des cartons et les seuls assassinats qu'il aura à commettre seront probablement des assassinats politiques par le biais d'opérations de propagande. Les Contractuels auront plutôt en charge les fonctions d'épée que de cape et leur parcours professionnel est plus varié ; il en est de même des agents.

Les analystes du DR sont parfois des consultants professionnels, possédant une maîtrise ou un doctorat dans une quelconque spécialité géographique, mais aussi des superviseurs en retraite du service actif. Leur travail ne les emmène que rarement hors des États-Unis et consiste le plus souvent à explorer des montagnes de données. Le DR emploie des experts de toutes les spécialités, de la théologie à l'analyse des forces armées et aux renseignements biographiques, travaillant dans une ambiance calme, quasi-universitaire. Les employés du DST sont en général titulaires de maîtrises ou de doctorats scientifiques. Ceux du DA proviennent de tous les horizons. Il y a même un service interne chargé de conseiller la CIA sur le plan juridique.

Professions possibles

Superviseur : Baratin, Crédit, Dissimulation, Langue étrangère, Pistolet, Psychologie, Serrurerie, Trouver Objet Caché + 3 compétences parmi les suivantes :

Arts martiaux, Discrétion, Écouter, Marchandage, Persuasion, Photographie, Se cacher.

Analyste : Bibliothèque, Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché + 3 compétences parmi les suivantes : Anthropologie, Architecture, Chimie, Comptabilité, Droit, Écouter, Électronique, Histoire, Langue étrangère, Physique, Psychologie + 1 compétence à titre personnel.

Contractuel : Écouter, Discrétion, Dissimulation, Grimper, Se cacher, Trouver Objet Caché + 3 compétences parmi les suivantes : Arts martiaux, Explosifs, Fusil, Langue étrangère, Mitraillette, Mitrailleuse, Navigation, Pistolet, Premiers soins.

Agent : Prenez n'importe quel archétype du livre de règles et ajoutez Dissimulation, Photographie et Serrurerie à sa liste de compétences.

Exemple de personnage

George Grimm, 61 ans
Race : Caucasienne

FOR	6	CON	7	TAI	15	INT	17	POU	17
DEX	9	APP	11	ÉDU	21	SAN	85	PV	11

Éducation : Doctorat d'études de l'Asie
Profession : Superviseur et chef de station de la CIA
Compétences : Baratin 63%, Crédit 63%, Discrétion 58%, Dissimulation 57%, Écouter 32%, Persuasion 63%, Photographie 27%, Psychologie 94%, Trouver Objet Caché 95%
Langues parlées : Anglais 95%, Japonais 22%, Mandarin 84%, Tagalog (Philippin) 13%, Thaï 23%, Vietnamien 24%
Attaques : Beretta M92 Auto 45%, 1D10 points de dommages

National Security Council (NSC)

(Conseil National de Sécurité)

Date de fondation : 18 septembre 1947.

Mission originelle : Conseiller le Président en matière de sécurité nationale et coordonner les activités de renseignement.

Mission actuelle : Pratiquement la même, toutefois le scandale de l'Irangate a été provoqué par une opération secrète du NSC.

Juridiction : Analyse d'informations uniquement (mais voir ci-dessus).

Quartier Général : La Maison Blanche, Washington, D.C.

Effectifs : Neuf membres statutaires, plus soixante-cinq administratifs.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 6,2 millions.

Histoire/Description : Les membres statutaires du NSC sont le Président, le Vice-Président, le Secrétaire à la Défense, le Secrétaire d'État, le directeur de la CIA, le représentant de l'état-major, les trois assistants du Président pour la Sécurité Nationale et le Secrétaire de l'Exécutif. Le NSC a repris l'essentiel des attributions de la CIA comme récepteur des rapports d'informations. Il a lancé la désastreuse opération du Colonel Oliver North de "privatisation" du soutien américain aux Contras du Nicaragua et est susceptible de s'engager dans d'autres opérations contraires à son règlement (toute opération secrète tombera dans cette catégorie) lorsqu'il estimera nécessaire d'éviter la surveillance du Congrès à laquelle est soumise la CIA.

Professions possibles

Employé du NSC : Baratin, Comptabilité, Droit, Histoire, Informatique, Persuasion, Psychologie + 1 compétence à titre personnel.

Exemple de personnage

Paul MacLester, 48 ans
Race : Caucasienne

FOR	10	CON	11	TAI	13	INT	15	POU	14
DEX	12	APP	10	ÉDU	19	SAN	70	PV	12

Éducation : Doctorat de Droit (spécialisation en Jurisprudence)
Profession : Assistant du Président pour les affaires de Sécurité Nationale
Compétences : Baratin 87%, Bibliothèque 34%, Comptabilité 56%, Crédit 64%, Droit 62%, Histoire 71%, Informatique 33%, Marchandage 72%, Persuasion 95%, Psychologie 54%, Trouver Objet Caché 41%
Langue parlée : Anglais 95%
Attaques : Aucune

Foreign Agriculture Service (Service de l'agriculture étrangère)

Date de fondation : novembre 1988.

Mission originelle : Collecte d'informations sur les conditions agricoles mondiales.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Collecte et publication de données liées à l'agriculture.

Quartier Général : Washington, D.C.

Effectifs : 749, dont plus de 100 attachés diplomatiques situés dans soixante-quinze ambassades à travers le monde.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 127 millions.

Histoire/Description : Le FAS a en charge les informations et données sur les politiques agricoles étrangères, l'analyse de l'offre et de la demande, des relations commerciales et des opportunités de marché. Tous ces renseignements sont réunis dans l'optique d'adapter la politique agricole américaine, l'un des plus gros postes du budget fédéral. Les attachés bénéficient de passeports et de l'immunité diplomatiques.

Profession possible

Attaché à l'Agriculture : Biologie, Chimie, Histoire naturelle, Informatique, Langue étrangère, Trouver Objet Caché + 2 compétences à titre personnel.

Exemple de personnage

Angela Thompson, 33 ans
Race : Afro-américaine

FOR	13	CON	16	TAI	9	INT	12	POU	10
DEX	11	APP	14	ÉDU	18	SAN	50	PV	13

Éducation : Maîtrise de Commerce agricole
Profession : Attaché à l'Agriculture
Compétences : Biologie 64%, Chant 48%, Chimie 33%, Histoire naturelle 72%, Informatique 28%, Marchandage 52%, Occultisme 31%, Persuasion 54%, Psychologie 32%, Trouver Objet Caché 55%
Langues parlées : Anglais 93%, Flamand 27%, Français 37%

Army Intelligence & Security Command (INSCOM)
Army Criminal Investigation Command (CIC)

(Commandement à la sécurité et au renseignement et Commandement chargé des Enquêtes Criminelles)

Date de fondation :
INSCOM : 1er octobre 1977.
CIC : novembre 1918 (*Criminal Investigation Division*) et réorganisé en CIC en 1971.

Mission originelle :
INSCOM : Effectuer des activités de collecte et d'analyse d'informations et de contre-espionnage pour l'armée.
CIC : Prendre en charge les enquêtes criminelles de l'armée.

Mission actuelle : INSCOM : Inchangée; CIC : Inchangée.

Juridiction :
INSCOM : Recherche et analyse d'informations liées aux ressources militaires étrangères et contre-espionnage.
CIC : Enquêtes criminelles sur le personnel militaire, où qu'il soit affecté.

Quartier Général :
INSCOM : Fort Belvoir, Virginie.
CIC : Washington, D.C.

Effectifs : INSCOM : 16659; CIC : 1098 agents (dont 41 civils) et 923 personnes en soutien (dont 529 civils).

Budget annuel (en dollars U.S.) : INSCOM : 1,4 milliards (estimation); CIC : 95 millions.

Histoire/Description :
INSCOM : L'Agence de Renseignement de l'armée fut dissoute en 1992 et ses fonctions réparties entre la DIA et l'INSCOM. Ce dernier ne se contente plus de réunir des informations, il les analyse et rédige

des rapports sur ces bases. Il est également chargé de mener des opérations de contre-espionnage. En temps de guerre, l'INSCOM effectue des missions de reconnaissance pour réunir des informations tactiques et des opérations de distraction et de brouillage à l'intention des reconnaissances de l'ennemi, interroge les prisonniers, gère les opérations des forces spéciales et la guerre psychologique.

L'*Intelligence Support Activity* (Action de Soutien au Renseignement), une unité de l'INSCOM, est la plus secrète des unités de renseignement de l'armée, succédant au *Foreign Operating Group* (Groupe Opérant en terre étrangère, ou FOG) qui infiltra quatre soldats des forces spéciales à Téhéran pour soutenir la malheureuse Opération GRIFFE DE L'AIGLE destinée à secourir les otages américains en Iran en 1979. Les agents du FOG avaient, pour leur part, parfaitement rempli leur mission. Depuis son quartier général de Fort Belvoir, en Virginie, l'ISA a mené de nombreuses opérations en Afrique du Nord et en Amérique du Sud. Elle a dressé des plans détaillés de secours à des otages dans toutes les ambassades américaines, au cas par cas, allant jusqu'à repérer les chemins possibles à l'aller comme au retour pour les équipes de secours. L'ISA a fourni aide et assistance au déploiement de soldats sous de fausses identités et monté une société de réfrigération au Panama comme couverture à son enquête sur le Général Noriega. Le Secrétaire à la Défense Frank Carlucci ordonna son démantèlement en 1982 au motif que l'ISA menait des opérations secrètes sans aucune surveillance du Congrès mais un appel suspensif fut déposé. Comme l'ISA était encore en activité en 1985, il semble que l'appel ait été tranché en sa faveur. En 1985, on comptait 287 opérations dépendant de l'ISA. Nul ne sait si l'ISA a mené des opérations à l'intérieur des États-Unis, mais contrairement à la CIA, rien dans les règlements de l'INSCOM ou de l'ISA ne le leur interdit.

CIC : Le CIC mène les enquêtes criminelles et les opérations de prévention des crimes pour le Département de la Défense et l'armée. Contrairement à ses homologues de l'Armée de l'air ou de la Marine, il n'a pas a s'occuper de contre-espionnage. Il peut recourir au Laboratoire de Recherches Criminelles de l'armée.

Professions possibles

Analyste de l'INSCOM : Bibliothèque, Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché, + 3 compétences parmi les suivantes : Anthropologie, Architecture, Chimie, Comptabilité, Cryptographie/Codes, Écouter, Électronique, Histoire, Langue étrangère, Physique, Psychologie + 1 compétence à titre personnel.

Spécialiste de la guerre psychologique, INSCOM : Anthropologie, Bibliothèque, Informatique, Histoire, Langue étrangère, Occultisme, Persuasion, Pistolet ou Fusil, Psychologie.

Spécialiste des interrogatoires sur le terrain, INSCOM : Baratin, Langue étrangère, Persuasion, Pharmacologie, Pistolet ou Fusil, Premiers soins, Psychanalyse, Psychologie + 1 compétence à titre personnel.

Agent spécial de l'ISA : Baratin, Dissimulation, Écouter, Langue étrangère, Pistolet, Trouver Objet Caché + 3 compétences parmi les suivantes : Art martiaux, Discrétion, Marchandage, Persuasion, Photographie, Psychologie, Se cacher, Serrurerie.

Agent "au noir" de l'ISA : Art martiaux, Baratin, Discrétion, Écouter, Langue étrangère, Se cacher, Trouver Objet Caché + 4 compétences parmi les suivantes : Dissimulation, Explosifs, Fusil, Fusil-mitrailleur, Grimper, Lancer, Mitraillette, Pistolet, Photographie, Premiers soins, Serrurerie.

Enquêteur du CIC : Baratin, Droit, Informatique, Marchandage, Persuasion, Pistolet, Psychologie, Trouver Objet Caché + 1 compétence à titre personnel.

Exemple de personnage

Sergent Wayne "cadavre" Black, 32 ans
Race : Caucasienne

FOR	17	CON	16	TAI	16	INT	18	POU	12
DEX	15	APP	11	ÉDU	17	SAN	60	PV	16

Bonus aux dommages : +1D6
Éducation : Entraînement aux opérations aéroportées, Fort Bragg, Géorgie
Profession : Agent "Zombie" de l'ISA (cf. Glossaire)
Compétences : Art martiaux 54%, Baratin 33%, Discrétion 76%, Écouter 51%, Grimper 62%, Se cacher 77%, Trouver Objet Caché 59%
Langues parlées : Anglais 88%, Français 54%
Attaques :
- Coup de pied 54%, 1D6 points de dommages + bd
- Coup de poing 54%, 1D3 points de dommages + bd
- Coup de tête 26%, 1D4 points de dommages + bd
- Fusil Barret M82A1 92%, 2D10+1D8+6 points de dommages
- Fusil d'assaut Colt M16A2 92%, 2D6 points de dommages
- Lutte 57%, spécial
- Revolver Ruger Super Blackhawk 53%, 1D10+1D4+2 points de dommages

U.S. Army Medical Research and Development Command
U.S. Army Medical Research Institute of Infectious Diseases (USAMRIID)

(Commandement du développement et de la recherche médicale de l'armée, Institut de recherches médicales de l'armée sur les maladies infectieuses)

Date de fondation : 1969. Toutefois l'armée a mené des recherches sur la guerre bactériologique dès la Seconde Guerre mondiale, à Fort Detrick.

Mission originelle : Ses premières versions menaient des recherches sur les agents de guerre bactériologique et leur utilisation offensive, aussi bien que sur le moyens de se défendre contre les maladies infectieuses sur le champ de bataille contemporain.

Mission actuelle : L'USAMRIID développe des vaccins protecteurs et d'autres moyens pour se défendre contre les maladies infectieuses et les circonscrire. À cette fin, l'USAMRIID mène des recherches à Fort Detrick et collecte des spécimens pathogènes sur le terrain.

Juridiction : L'USAMRIID n'a aucune juridiction en tant que tel. Il enquête sur les maladies infectieuses partout dans le monde, mais toujours avec la permission du pays concerné. Les enquêtes intérieures sont conduites avec l'accord des autorités locales.

Quartier Général : Installation de quarantaine de Fort Detrick, Maryland.

Effectifs : Inconnu (estimé à 300 personnes).

Budget annuel (en dollars U.S.) : Inconnu mais suite à des restrictions budgétaires, une partie du personnel est parti au *Center for Disease Control* et à l'Organisation Mondiale de la Santé.

Histoire/Description : L'USAMRIID, également appelé "l'Institut", dépend du Commandement du développement et la recherche médical de l'armée. C'est l'une des principales sources d'informations du Centre de Renseignement Médical des Forces Armées et ses installations de Fort Detrick l'un des bâtiments les plus sûrs du monde. Les chercheurs militaires sur place manipulent quotidiennement les agents biologiques les plus nocifs du monde et leurs représentants sur le terrain sont en permanence à l'affût de quelque souche plus virulente encore. Les laboratoires reconnaissent quatre niveaux de danger potentiel : les niveaux 0, 2, 3 et 4. Le niveau 0 correspond à une propreté parfaite. On ne trouve aucun agent biologique, ni en stockage ni en expérimentation, dans les zones notées niveau 0. Les niveaux 2 et 3 sont ceux où les chercheurs travaillent sur des souches de plus en plus dangereuses, comme la fièvre jaune, l'anthrax, le botulisme, la rage ou le HIV (lequel est considéré comme une menace de niveau 2). Le niveau 4 est celui où sont stockés et manipulés les virus pour lesquels n'existe aucun moyen de guérison ni aucun vaccin. Le personnel travaillant dans ces zones porte des combinaisons Chemturion étanches similaires à celles des astronautes (surnommées "Costume Bleu"). Fort Detrick est équipé d'un hôpital de niveau 4 (appelé "La Taule") et d'une morgue de même niveau ("Le Sous-Marin") dans laquelle sont conservées les victimes d'agents biologiques de niveau 4.

L'USAMRIID dispose de deux unités de quarantaine mobiles, que l'on pourrait comparer à des GIGN antivirus. Le personnel sur le terrain travaillant sur des agents de niveau 4 porte des combinaisons de type Racal ("Costume Orange"), lesquelles constituent un environnement étanche portable, utilisé pour pénétrer dans les zones "chaudes", celles saturées de tels agents biologiques (le CDC n'a qu'une seule unité de ce type). L'USAMRIID joua un rôle déterminant pour empêcher la contagion et décontaminer lors de l'accident de 1989 à l'Unité de Quarantaine des Primates de Reston, en Virginie, mettant en cause le virus zaïrois Ebola. Associé au CDC, l'USAMRIID identifia l'origine de la contamination par hantavirus qui, en 1993, coûta la vie à douze personnes dans la réserve indienne navajo de Four Corners. La rivalité qui existe entre la branche chargée des pathologies spéciales au CDC et l'USAMRIID ne les empêche pas de coopérer.

Professions possibles

Chercheur à l'USAMRIID : Bibliothèque, Biologie, Chimie, Crédit, Histoire naturelle, Informatique, Médecine, Premiers soins, Pharmacologie.

Enquêteur sur le terrain de l'USAMRIID : Biologie, Équitation, Esquive, Grimper, Histoire naturelle, Langue étrangère, Médecine, Natation, Navigation (terrestre), Persuasion, Photographie, Pistolet, Premiers soins, Psychologie, Sauter, Suivre une piste.

Exemple de personnage

Major Richard Smith, 42 ans
Race : Caucasienne

FOR 14	CON 15	TAI 11	INT 17	POU 16
DEX 12	APP 12	ÉDU 20	SAN 80	PV 13

Éducation : Doctorat de Virologie
Profession : Enquêteur de l'USAMRIID

Compétences : Biologie 92%, Équitation 26%, Esquive 44%, Grimper 63%, Histoire naturelle 73%, Médecine 61%, Natation 43%, Navigation 47%, Persuasion 38%, Photographie 49%, Premiers soins 66%, Psychologie 27%, Sauter 44%, Suivre une piste 52%
Langues parlées : Anglais 95%, Français 41%
Attaques : Pistolet tranquillisant 45%, 1 PV + Tranquillisant Toxicité 14

Air Force Intelligence (AFI) & Air Force Office of Special Investigation (OSI)

(Service de renseignement de l'Armée de l'air et Bureau de recherches spéciales de l'Armée de l'air)

Date de fondation :
AFI : 18 septembre 1947, réorganisé le 27 juin 1972.
OSI : 18 septembre 1947.

Mission originelle :
AFI : Rassembler et analyser des renseignements pour l'Armée de l'air.
OSI : Mener des enquêtes criminelles et de contre-espionnage pour l'Armée de l'air.

Mission actuelle :
AFI : Inchangée.
OSI : Inchangée.

Juridiction :
AFI : Collecte et analyse d'informations concernant tous les aspects de la supériorité aérienne, y compris orbitale, le NORAD, le SAC et les opérations militaires aéroportées.
OSI : Autorité mondiale pour enquêter sur le personnel de l'Armée de l'air.

Quartier Général :
AFI : Pentagone, Arlington, Virginie.
OSI : Base militaire de Bolling, Washington, D.C.

Effectifs :
AFI : 56000 (y compris le personnel du *National Reconnaissance Office*).
OSI : 1900 agents (dont 350 civils) et 880 personnes en soutien (dont 330 civils).

Budget annuel (en dollars U.S.) :
AFI : 2,7 milliards (estimation, non compris le budget du NRO).
OSI : 122 millions.

Histoire/Description :
AFI : L'AFI est la plus grande des quatre organisations militaires de renseignement, couvrant *l'Air Force Intelligence Agency* (Agence de Renseignement de l'Armée de l'air), l'*Air Force Electronic Security Command* (Commandement à la Sécurité Électronique de l'Armée de l'air), la *Foreign Technology Division* (Division des Technologies Étrangères) et l'*Air Force Technical Applications Center* (Centre d'Applications Techniques de l'Armée de l'air).

L'AFIA regroupe 2200 employés plus 1200 en réserve d'active. Il mène toutes sortes de collectes et d'analyses d'informations pour pondre des rapports sur des sujets aussi divers que les tests d'armement à forte puissance à Sary Shagan, en Union Soviétique, ou la "Pensée militaire soviétique", tout en maintenant le programme de survie en cas de prise d'otages de l'Armée de l'air.

On trouve sous la juridiction de l'AFIA le *Special Activities Center* (ou SAC) à ne pas confondre avec le *Strategic Air Command* lequel est responsable de l'arsenal nucléaire américain. Le SAC emploie 350 personnes basées à Fort Belvoir, Virginie (juste à côté de l'*Intelligence Support Activity* de l'INSCOM) et est chargé de la collecte de renseignement clandestine de sources humaines et du debriefing des immigrés, réfugiés et transfuges. En temps de guerre, il interroge également les soldats américains échappés du camp adverse et les prisonniers de guerre ennemis, entretient des réseaux d'espionnage et d'infiltration chargés de déterminer les cibles stratégiques et d'estimer les dégâts subis par l'ennemi. Le SAC a des unités positionnées en Allemagne, au Japon et en Corée du Sud.

L'*Air Force Electronic Security Command* (ESC) emploie 14000 personnes basées à Arlington, Virginie. Il est chargé des activités de l'Armée de l'air dans

les domaines de la cryptographie, de la cryptanalyse et de la guerre électronique. Il travaille sous la direction de la NSA.

La *Foreign Technologies Division* (FTD) a pour quartier général la base militaire de Wright-Patterson. Elle est en charge de l'analyse des capacités et faiblesses des avions et systèmes d'armement étrangers.

L'*Air Force Technical Applications Center* (AFTAC) est situé dans la base de Patrick, Floride. Il emploie 1400 personnes et gère le système de détection d'énergie atomique américain, lequel repère toute utilisation d'une arme ou tout accident nucléaire. C'est l'AFTAC qui a cartographié les déplacements des retombées de Tchernobyl en 1986.

OSI : L'OSI gère les services d'enquêtes criminelles et de contre-espionnage de l'Armée de l'air. Les enquêtes sur les candidats à des accréditations de sécurité ont été transférées au *Defense Investigative Service* en 1972. L'OSI entraîne ses agents dans sa propre école, dans son quartier général. Il ne dispose pas de laboratoire de criminologie, mais a recours à des laboratoires accrédités lorsque le besoin s'en fait sentir. Les amateurs d'OVNI ont souvent accusé l'OSI de mener des campagnes de désinformation destinées à cacher le fait que le gouvernement est au courant de l'existence des OVNI.

Professions possibles

Analyste : Bibliothèque, Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché + 3 compétences parmi les suivantes : Anthropologie, Architecture, Chimie, Comptabilité, Cryptographie/Codes, Écouter, Électronique, Histoire, Langue étrangère, Physique, Psychologie, + 1 compétence au choix à titre personnel.

Spécialiste des interrogatoires, SAC : Anthropologie, Baratin, Crédit, Langue étrangère, Persuasion, Pharmacologie, Psychanalyse, Psychologie.

Officier enquêteur, SAC : Baratin, Langue étrangère, Pistolet, Psychologie, Trouver Objet Caché + 3 compétences parmi les suivantes : Art martiaux, Discrétion, Dissimulation, Marchandage, Persuasion, Photographie, Se cacher, Serrurerie.

Officier du contre-espionnage, OSI : Baratin, Droit, Informatique, Persuasion, Pistolet, Psychologie, Trouver Objet Caché + 1 compétence à titre personnel.

Exemple de personnage

Capitaine Thomas McCloud, 29 ans
Race : Afro-américaine

FOR	12	CON	13	TAI	13	INT	16	POU	12
DEX	16	APP	14	ÉDU	16	SAN	60	PV	13

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Licence de Psychologie
Profession : Spécialiste des interrogatoires du SAC
Compétences : Anthropologie 36%, Baratin 87%, Crédit 24%, Marchandage 43%, Persuasion 53%, Pharmacologie 46%, Psychanalyse 51%, Psychologie 69%
Langues parlées : Anglais 83%, Chinois 52%, Russe 52%
Attaques : Beretta M92 Auto 46%, 1D10 points de dommages

Office of Export Enforcement, Intelligence Division (OEE)

(Bureau des Exportations, division du renseignement)

Date de fondation : 1er novembre 1954.

Mission originelle : Surveiller et contrôler le passage des données et des biens vers le bloc communiste.

Mission actuelle : Empêcher les transferts illégaux de technologies sensibles en direction de nations hostiles ou peu fiables.

Juridiction : l'OEE est principalement consommateur d'informations. Il n'a aucun pouvoir de police, mais peut émettre des recommandations concernant les actions à entreprendre lorsqu'il détecte des transferts illégaux de technologie.

Effectifs : 436.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 17 millions.

Histoire/Description : L'OEE vérifie que les exportations de technologies sensibles ont bien été approuvées par les autorités compétentes pour éviter tout transport nuisible. Il reçoit, interprète et analyse des données commerciales et des renseignements pour déterminer quel type d'action, prévention, intervention ou autre, est nécessaire ou appropriée. La division du renseignement fournit des pistes à suivre et des renseignements et analyses aux agents de l'OEE et aux autres agences fédérales concernées, principalement le Service des Douanes et le FBI. L'OEE réfléchit également aux nouvelles technologies et produits susceptibles d'être classés comme sensibles ou déclassés lorsqu'ils sont devenus courants.

Profession possible

Enquêteur de l'OEE : Baratin, Comptabilité, Droit, Informatique, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché + 1 compétence à titre personnel.

Exemple de personnage

Laura Blanco, 25 ans
Race : Hispanique

FOR	12	CON	17	TAI	11	INT	14	POU	16
DEX	17	APP	18	ÉDU	19	SAN	80	PV	14

Éducation : Maîtrise de Droit criminel
Profession : Enquêteuse de l'OEE
Compétences : Baratin 51%, Bibliothèque 61%, Comptabilité 72%, Droit 59%, Informatique 66%, Marchandage 33%, Persuasion 53%, Photographie 66%, Psychologie 52%, Trouver Objet Caché 52%.
Langues parlées : Anglais 95%, Espagnol 36%
Attaques :
- Coup de poing 87%, 1D3 points de dommages
- Coup de poing américain 87%, 1D3+2 points de dommages
- Gaz de défense 86%, spécial
- Taser 83%, spécial

Armed Forces Medical Intelligence Center

(Centre d'informations médicales de l'armée)

Date de fondation : 1982.

Mission originelle : Collecte d'informations générales sur la santé et l'état sanitaire, l'épidémiologie, les facteurs environnementaux et les capacités médicales civiles et militaires à travers le monde, ainsi que sur les phénomènes biomédicaux basiques ou appliqués susceptibles d'avoir une importance sur le plan militaire.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Analyse d'informations uniquement; pas de recherches.

Quartier Général : Pentagone, Arlington, Virginie.

Effectifs : Inconnu.

Budget annuel (en dollars U.S.) : Inconnu.

Histoire/Description : Il fut décidé, en 1981, que l'on manquait d'informations médicales sur le sud-ouest asiatique et les pays du Tiers-Monde, où les victimes de maladies rares et de l'environnement sont nombreuses. Les informations de ce type sont particulièrement cruciales pour planifier des opérations militaires, surtout dans les pays où l'environnement et la présence de maladies diffèrent fortement des États-Unis. L'AFMIC a également pour tâche d'estimer les capacités de recherches dans le domaine biomédical des autres pays (et d'exploiter le matériel médical qui en provient) ainsi que l'efficacité des agents de guerre bactériologique et chimique, le danger des radiations sur le champ de bataille et les moyens de les contrer.

Profession possible

Chercheur en médecine : Biologie, Chimie, Histoire naturelle, Informatique, Médecine, Pharmacologie, Premiers soins + 1 compétence à titre personnel.

Exemple de personnage

Dr Nobo Hiyashi, 56 ans
Race : Asiatique

FOR 8	CON 12	TAI 13	INT 15	POU 13
DEX 12	APP 13	ÉDU 21	SAN 65	PV 13

Éducation : Docteur en Médecine
Profession : Chercheur en médecine
Compétences : Biologie 93%, Chimie 84%, Conduire automobile 46%, Histoire naturelle 61%, Informatique 32%, Médecine 95%, Navigation 26%, Persuasion 63%, Pharmacologie 52%, Piloter un avion de tourisme 43%, Premiers soins 54%, Trouver Objet Caché 47%
Langues parlées : Anglais 95%
Attaques : Club de golf 73%, 1D8 points de dommages

Defense Intelligence Agency (DIA)

(Agence de renseignements de la Défense)

Date de fondation : 1er octobre 1961.

Mission originelle : Coordination et analyse les renseignements rassemblés par les quatre branches militaires du renseignement. La DIA gère aussi le système des attachés militaires qui mènent des missions de renseignement depuis les ambassades.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Opérations de renseignement (en théorie) à l'extérieur des États-Unis. La DIA n'a jamais, que l'on sache, outrepassé cette limite.

Quartier Général : Base militaire de Bolling, Washington, D.C.

Effectifs : 6 500 (dont 1 000 attachés).

Budget annuel (en dollars U.S.) : 450 millions.

Histoire/Description : La DIA fournit des renseignements sur les autres pays au Secrétaire à la Défense, aux chefs d'état-major, aux divers commandements et agences accréditées. Toutes les agences militaires de renseignement sont responsables directement devant la DIA, laquelle coordonne les informations qu'elles lui transmettent. Bien qu'appartenant au Département de la Défense, la DIA est constituée à 60 % de civils.

La DIA est responsable des affectations d'attachés militaires (des officiers supérieurs venus des quatre branches de l'armée faisant fonction de diplomates chargés des questions militaires). Leur principale tâche est de collecter des informations aussi détaillées que possible sur le milieu militaire du pays où ils sont en poste, de servir d'agents de liaison avec les forces militaires locales et d'obtenir des renseignements sur l'ordre de bataille des troupes étrangères. En temps de guerre ou en période de paix relative, ils peuvent s'engager dans des opérations clandestines de renseignement et, bien qu'ils préfèrent minimiser cette activité, il s'agit d'un secret de polichinelle. Ils ont droit à un passeport et à l'immunité diplomatiques.

La DIA gère le Collège de Renseignement de la Défense, qui entraîne le personnel civil et militaire au travail de renseignement. On n'y donne que des cours magistraux, sur les aspects politiques et techniques du renseignement. Fondé en 1961, le Collège est le seul organisme américain à délivrer une maîtrise d'étude du renseignement. La NSA, la CIA et le FBI envoient tous leurs employés y faire un stage.

Professions possibles

Analyste : Bibliothèque, Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché + 3 compétences parmi les suivantes : Anthropologie, Architecture, Chimie, Comptabilité, Écouter, Électronique, Histoire, Langue étrangère, Physique, Psychologie + 1 compétence à titre personnel.

Attaché militaire : Comptabilité, Crédit, Histoire, Langue étrangère, Navigation, Persuasion, Pistolet ou Fusil, Psychologie.

Instructeur au DIC : Anthropologie, Baratin, Bibliothèque, Crédit, Histoire, Informatique, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché.

Exemple de personnage

Lieutenant Colonel Griffith Winthrop USMC, 47 ans
Race : Caucasienne

FOR	14	CON	13	TAI	15	INT	15	POU	14
DEX	10	APP	10	ÉDU	18	SAN	70	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Maîtrise d'étude du Renseignement
Profession : Attaché militaire
Compétences : Baratin 57%, Crédit 52%, Histoire 52%, Marchandage 53%, Navigation 37%, Persuasion 47%, Piloter un hélicoptère 53%, Psychologie 44%
Langues parlées : Anglais 92%, Arabe 56%, Hébreu 48%, Perse (Iranien) 52%
Attaques : Beretta M92 Auto 62%, 1D10 points de dommages

Defense Investigative Service (DIS)

(Service d'Investigation de la Défense)

Date de fondation : 1er janvier 1972.

Mission originelle : Enquêtes de sécurité et de contre-espionnage.

Mission actuelle : On y a ajouté, en 1980, le maintien de la sécurité industrielle.

Juridiction : Partout où le Département de la Défense a des installations et du personnel, ainsi que là où les personnes travaillant avec la Défense ont de la famille et du personnel.

Quartier Général : Washington, D.C., et des bureaux importants a Mannheim (Allemagne), Bruxelles (Belgique), Séoul (Corée du Sud) et Yokohama (Japon).

Effectifs : 3 017 agents et 1 119 personnes en soutien.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 140 millions.

Histoire/Description : Le DIS fit ses début en tant qu'agence de sécurité interne du Département de la Défense chargée des enquêtes préalables aux accréditations de sécurité, se renseignant sur les employés de toutes les branches de l'armée comme sur ceux du Département, qu'il s'agisse de l'enquête préalable ou des contrôles de renouvellement. Le DIS se livre également à des activités de contre-espionnage. Dans le cadre du Programme pour la Sécurité de l'Industrie Militaire, il supervise la protection de données confidentielles transmises à des entreprises privées, physiquement et informatiquement. Il enquête sur ceux qui travaillent avec la Défense et leurs employés chargés de projets sensibles ou secrets, inspecte les sites et prévient tout vol, détournement ou perte d'armements conventionnels sensibles. Il gère l'Index des Recherches et Accréditations de la Défense, lequel contient des dossiers sur environ 27 millions de personnes.

Durant sa première époque, le DIS enquêtait sur les groupuscules dissidents et pacifistes américains. Bien qu'il lui ait été ordonné, en 1971, de cesser toute surveillance de civils américains, il est possible que ce type d'activité ait encore cours.

Profession possible

Enquêteur du DIS : Baratin, Droit, Informatique, Persuasion, Pistolet, Psychologie, Trouver Objet Caché + 1 compétence à titre personnel.

Exemple de personnage

Javier Fueyo, 38 ans
Race : Hispanique

FOR	13	CON	13	TAI	15	INT	14	POU	14
DEX	14	APP	8	ÉDU	15	SAN	70	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Licence de Criminologie
Profession : Enquêteur du DIS
Compétences : Baratin 63%, Bibliothèque 58%, Comptabilité 32%, Droit 33%, Écouter 49%, Informatique 27%, Persuasion 54%, Psychologie 52%, Trouver Objet Caché 51%
Langues parlées : Anglais 76%, Espagnol 95%
Attaques :
Beretta M92 Auto 63%, 1D10 points de dommages
Lutte 50%, spécial

Defense Mapping Agency (DMA)

(Agence de cartographie de la Défense)

Date de fondation : 1972.

Mission originelle : Assistance aux militaires par fourniture de cartes, plans et produits géodésiques nécessaires au succès des opérations militaires.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Analyse d'informations et production de bases de données cartographiques.

Quartier Général : Le Centre aérospatial de la DMA à Saint-Louis, Missouri et le Centre Topographique et Hydrographique de la DMA à Brookmont, Maryland.

Effectifs : 9 500.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 400 millions (estimation).

Histoire/Description : La DMA fournit les cartes utilisées par toute l'armée des États-Unis. Elle cartographie non seulement chaque colline et chaque plage mais aussi, dans sa section hydrographique, les fonds marins, établissant des cartes sous-marines précises à l'intention des sous-marins américains et recherchant des informations pour la lutte contre les sous-marins ennemis. Les cartes informatisées de la DMA servent au système de visée des missiles de croisière pour reconnaître le terrain et à la visée des missiles balistiques Pershing II, MX et Trident. Au cours de l'invasion de la Grenade, la DMA fut mise à l'écart parce que l'opération était jugée trop secrète pour que son personnel en ait connaissance. C'est pour cette raison que les soldats américains durent trouver leur chemin avec de simples cartes routières. La 101ème division aéroportée passa deux jours à chercher le deuxième campus de l'école médicale de Saint George.

Profession possible

Cartographe : Astronomie, Cartographie, Électronique, Géologie, Informatique, Navigation, Physique + 1 compétence à titre personnel.

Exemple de personnage

Valérie Hardamin, 33 ans
Race : Caucasienne

FOR 10	CON 8	TAI 16	INT 15	POU 9
DEX 9	APP 15	ÉDU 18	SAN 45	PV 12

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Maîtrise de Géologie des fonds marins
Profession : Cartographe maritime de la DMA
Compétences : Baratin 36 %, Bibliothèque 43 %, Cartographie 82 %, Électronique 63 %, Géologie 59 %, Histoire naturelle 37 %, Informatique 67 %, Navigation 26 %, Persuasion 39 %, Physique 64 %, Piloter un bateau 52 %
Langues parlées : Anglais 92 %
Attaques : Revolver Colt King Cobra 43 %, 1D8+1D4 points de dommages

National Reconnaissance Office (NRO)

(Bureau National de Reconnaissance)

Date de fondation : 25 août 1960.

Mission originelle : Gérer les reconnaissances par satellites pour tous les services de renseignements américains.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Le NRO contrôle l'activité normale des satellites et supervise la répartition des renseignements photographiques ou liés aux transmissions recueillies.

Quartier Général : Pentagone, Arlington, Virginie.

Effectifs : Renseignement confidentiel, mais l'essentiel du personnel est sous couverture du renseignement de l'Armée de l'air.

Budget annuel (en dollars U.S.) : Entre 3 et 4 milliards (estimation).

Histoire/Description : Le nom et la fonction du NRO furent révélés par accident dans un rapport d'une commission d'enquête du Sénat en 1973. Aujourd'hui, il est encore considéré comme une opération "noire", à laquelle il n'est jamais fait référence. Il est probablement aussi confidentiel que l'a été le Projet Manhattan durant la Seconde Guerre mondiale. Le pouvoir exécutif n'a jamais reconnu son existence. Personne ne postule pour entrer au NRO. C'est le NRO qui vous contacte une fois que vous appartenez à un service de renseignement. Le recrutement se fait surtout dans les rangs de l'Armée de l'air, de la CIA et de la Marine. Il gère les satellites KH-11 (pour Key-Hole, trou de serrure) et KH-12, lesquels sont équipés d'appareils photographiques capables de reconnaître une balle de golf depuis leur position en orbite. Il n'analyse pas les photos obtenues de ses satellites, il se contente de les récupérer et de les distribuer.

Profession possible

Ingénieur : Électricité, Électronique, Informatique, Mécanique, Photographie, Physique + 2 compétences à titre personnel.

Exemple de personnage

Premier lieutenant James Tran US Air Force, 28 ans
Race : Asiatique

FOR	12	CON	12	TAI	12	INT	15	POU	11
DEX	16	APP	10	ÉDU	16	SAN	55	PV	12

Éducation : Licence en Ingénierie Électrique
Profession : Ingénieur au NRO
Compétences : Astronomie 62%, Électricité 58%, Électronique 64%, Informatique 63%, Mécanique 60%, Persuasion 42%, Photographie 58%, Physique 67%, Trouver Objet Caché 63%
Langues parlées : Anglais 83%
Attaques : Beretta M92 Auto 47%, 1D10 points de dommages

National Security Agency (NSA) & Central Security Service (CSS)

(Agence nationale de Sécurité et Service Central de Sécurité)

Date de fondation : 24 octobre 1952; ajout du CSS en 1972.

Mission originelle : Maintenir la sécurité du système de communication du gouvernement et espionner les communications des gouvernements étrangers. La mission du CSS est de fournir un système de sécurité par chiffrage unifié pour tout le Département de la Défense.

Mission actuelle : Pratiquement identique, bien que les méthodes d'obtention de renseignements sur les autres pays et les systèmes de communication en mal de protection aient vu leurs nombres multipliés par cent.

Juridiction : Conduite d'opérations de sécurité des informations et des communications partout où le gouvernement américain dispose d'installations contenant des informations confidentielles et une ligne téléphonique vers l'extérieur. Les opérations de collectes d'informations sur les signaux de transmission (SIGINT), les communications (COMINT) ou l'électronique (ELINT) sont menées uniquement à l'extérieur du territoire des États-Unis (en théorie).

Quartier Général : Fort Meade, Maryland.

Effectifs : Entre 20 000 et 24 000 personnes travaillent au quartier général de la NSA. L'effectif total pourrait atteindre 120 000 personnes.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 3 milliards (estimation).

Histoire/Description : La NSA (surnommée "Le Palais des Énigmes" ou "No Such Agency" – Aucune agence de ce genre æ) est peut-être la plus secrète des organisations de renseignement américaines. Elle a la haute main sur tout ce qui touche à la sécurité des communications et à la recherche d'informations sur les communications étrangères.

Les programmes de recherches et développement de l'agence ont été à l'origine de progrès significatifs dans les domaines des équipements de communication spécialisés et des super-calculateurs. Le centre informatique chargé du traitement de données de la NSA, situé dans ses installations souterraines de Fort Meade s'étendant sur 5 hectares, est l'un des plus grands sur Terre et la NSA est certainement la principale autorité en matière d'espionnage informatique. La cryptographie (la création et le forçage de codes et chiffrements) est une activité importante de la NSA. Tous les modes de communication utilisés par le gouvernement, des transmissions par satellites aux simples téléphones, sont de la juridiction de la NSA et ses activités dans le domaine des renseignements sur les autres pays comprennent la collecte, le traitement et la redistribution des données SIGINT, COMINT et ELINT au NSC, à la CIA et à toute autre agence habilitée à les recevoir. Elle entretient un système de postes d'écoute, conjointement avec la CIA. Elle traite aussi des informations dans un but de contre-espionnage, assiste les forces militaires en opération pour ce qui concerne les renseignements sur les transmissions et fournit des systèmes de chiffrement à l'ensemble des agences gouvernementales. Les codes de chiffrement servant aux brouillage des communications du FBI, par exemple, sortent des ateliers de la NSA. Bien qu'elle soit considérée comme faisant partie du Département de la Défense, la NSA jouit d'une très grande indépendance. Elle emploie des analystes informaticiens, des ingénieurs en électronique, des linguistes et des mathématiciens spécialisés dans les problèmes de cryptographie.

On mentionne souvent le CSS dans la même phrase que la NSA et le directeur de cette dernière est aussi directeur du premier. Le CSS n'a pas de personnel séparé. Il apporte ses services en cryptographie à toutes les agences de renseignement militaires.

On soupçonne, sans que cela ait jamais été prouvé, que la NSA pourrait avoir une section séparée pour les boulots "au noir", c'est-à-dire les effractions dans le but de poser des micros, de déjouer des mesures anti-écoutes ou pour accéder à des systèmes informatiques sans lien vers l'extérieur. Dans les années 50, la NSA effectua, sans en référer à quiconque, des écoutes sur le sol américain, mais cette pratique n'a plus cours aujourd'hui (officiellement). Il lui arrive de prêter ses experts et ses équipements à d'autres agences, comme le FBI, lorsqu'il s'agit de mettre en place des écoutes particulièrement sensibles ou difficiles à l'intérieur des États-Unis.

Professions possibles

Analyste : Bibliothèque, Écouter, Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché + 2 compétences parmi les suivantes : Cryptographie/Codes, Électronique, Langue étrangère, Physique + 1 compétence à titre personnel.

Spécialiste en sécurité informatique : Comptabilité, Cryptographie/Codes, Électricité, Électronique, Informatique, Mécanique, Trouver Objet Caché.

Spécialiste en sécurité des communications : Cryptographie/Codes, Écouter, Électricité, Électronique, Informatique, Mécanique, Physique + 1 compétence à titre personnel.

Agent "au noir" : Discrétion, Dissimulation, Écouter, Grimper, Sauter, Se cacher, Serrurerie, Trouver Objet Caché + 2 compétences parmi les suivantes : Électricité, Électronique, Mécanique, Photographie.

Exemple de personnage

Kym Keravuori, 27 ans
Race : Caucasienne

FOR	10	CON	16	TAI	8	INT	18	POU	15
DEX	15	APP	12	ÉDU	18	SAN	75	PV	12

Éducation : Maîtrise de Linguistique/Anthropologie
Profession : Analyste à la NSA
Compétences : Anthropologie 72%, Bibliothèque 65%, Écouter 48%, Informatique 43%, Occultisme 49%, Persuasion 44%, Psychologie 46%, Trouver Objet Caché 44%
Langues parlées : Anglais 92%, Allemand 46%, Arabe 61%, Finnois 44%, Français 37%, Espagnol 23%.
Attaques : Colt 380 Gov. Auto 57%, 1D10 points de dommages

U.S. Space Command (USSPACECOM)

(Commandement des affaires spatiales)

Date de fondation : 1989.

Mission originelle : Coordonner et orienter l'ensemble des activités spatiales américaines civiles et militaires.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Tout ce qui concerne les missions, la surveillance ou les systèmes de repérages spatiaux. Une fois mise en place, l'Initiative de Défense Stratégique américaine sera sous le contrôle de l'USSPACECOM.

Quartier Général : Le PALAIS DE CRISTAL, le complexe du NORAD sur Cheyenne Mountain, près de Colorado Springs (Colorado).

Effectifs : Inclut les personnels des commandements chargés des questions spatiales de l'Armée de l'air, la Marine et l'Armée de terre.

Budget annuel (en dollars U.S.) : Inconnu.

Histoire/Description : Le Commandement spatial de l'Armée de l'air fut établi le 1er septembre 1982, pour placer sous une direction unique la responsabilité des recherches, le développement, les achats et les activités liées à l'espace. Son quartier général est situé à El Segundo, en Californie. En 1983, la Marine mit sur pied son propre Commandement spatial. Lorsque à son tour l'armée fit de même en 1988, vint la création du Commandement spatial américain pour chapeauter les activités spatiales américaines civiles et militaires.

Le Commandement spatial de l'Armée de l'air gère les installations de lancement, sur la base de Vandenberg, co-administre celles du Centre spatial de Cap Kennedy avec la NASA et partage celles de l'atoll de Kwalajein avec son homologue de la Marine. Il a sous ses ordres la 1ère Space Wing, laquelle a en charge deux réseaux de satellites : le *Defense Support Program* (DSP) et le *Defense Meteorological Satellite Programme* (DMSP). Le DSP a pour fonction de détecter tout lancement de missile balistique ICBM et SLBM, tandis que le DMSP fournit les informations météorologiques. La 1ère Space Wing a le commandement des armes antisatellite (ASAT) lancées à partir d'avions F-15.

Le système de surveillance spatiale militaire au sol est appelé *Space Detection and Tracking System* (SPADATS, Système de détection et de repérage spatial). Les détecteurs au sol de la 1ère Space Wing envoient leurs informations au *Space Defense Operations Center* (SPADOC) et au *Space Surveillance Center* (SSC), tous deux opérant dans le cadre du *North American Aerospace Defense Command* (NORAD) qui coordonne l'ensemble de la défense

aérienne des États-Unis et, à partir du PALAIS DE CRISTAL, lès installations souterraines du même NORAD sur Cheyenne Mountain près de Colorado Springs. Le SPADOC et le SSC ont la charge de repérer tout objet artificiel actuellement en orbite (il y en a plus de 7000), de coordonner en temps réel tous les équipements américains dans l'espace et d'alerter, signaler et vérifier tout événement potentiellement hostile lié à l'espace. Ils travaillent de concert avec le *Strategic Air Command* (SAC), lequel contrôle l'arsenal nucléaire offensif américain.

Le Commandement spatial de la Marine gère le *Naval Space Surveillance Network* (NAVSPASUR, Réseau de surveillance spatiale de la Marine), basé à Dahlgren, en Virginie, et reçoit également des informations de SPADATS. NAVSPASUR dispose d'un réseau de détecteurs électronique au sol, courant de la Géorgie à la Californie, surnommé "la Haie", et est relié au système de détection rapide des missiles balistiques du NORAD (la "*DEW line*") dans le nord de l'Alaska et le Groenland. Le Commandement de la Marine gère aussi les systèmes de positionnement par satellite GPS NAVSTAR et le système de communications par satellite de la Défense pour l'Armée de l'air et la Marine.

Le Commandement spatial de l'Armée de terre assure le fonctionnement du Centre de Renseignement sur l'Espace et les Missiles de l'arsenal de Redstone, en Alabama, ainsi que du site de test de missiles de White Sands, au Nouveau-Mexique, où est située une des stations du système de surveillance de l'espace lointain par équipement électro-optique au sol (*Ground-based Electro-optical Deep Space Surveillance System*, ou GEODSS). Les autres stations du GEODSS se trouvent sur l'île de Maui, près d'Hawaii, l'île de Diego Garcia, dans l'Océan Indien, à Taegu, en Corée du Sud et dans le sud du Portugal. Leurs appareils et télescopes ont pu photographier les cosmonautes russes travaillant à l'extérieur de la station Mir. Le GEODSS représente la contribution de l'Armée de terre au SPADATS.

L'USSPACECOM a relié le radar UHF de la *National Space Foundation* à son réseau de détecteurs dirigés vers l'espace lointain et récupère les données de ceux de la NASA. Si l'Initiative de Défense Stratégique (IDS, le fameux projet "Guerre des Étoiles") est un jour mise en place, elle tomberait sous la juridiction de l'USSPACECOM. Des travaux sont en cours pour développer un système de surveillance spatiale depuis l'espace, sous l'appellation de *Space Surveillance and Tracking System* (SST), lequel pourrait être en service avant la fin du siècle.

Professions possibles

Opérateur système de l'USSPACECOM : Écouter, Électricité, Électronique, Informatique, Mécanique, Physique, Trouver Objet Caché + 1 compétence à titre personnel.

Officier de l'USSPACECOM : Astronomie, Électronique, Histoire, Informatique, Persuasion, Physique, Psychologie, Trouver Objet Caché.

Exemple de personnage

Capitaine Maurice Lereux USAF, 28 ans
Race : Caucasienne

FOR	10	CON	13	TAI	16	INT	16	POU	14
DEX	17	APP	11	ÉDU	21	SAN	70	PV	15

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Licence en Électricité, Académie de l'Armée de l'air
Profession : Officier de quart, Centre de Surveillance Spatiale
Compétences : Astronomie 76%, Conduire automobile 68%, Écouter 49%, Électronique 57%, Histoire 63%, Informatique 74%, Persuasion 52%, Photographie 67%, Physique 65%, Psychologie 51%, Trouver Objet Caché 66%
Langues parlées : Anglais 95%
Attaques : Beretta M1951A Auto 50%, 1D10 points de dommages

U.S. Special Operations Command

(Commandement des Opérations Spéciales)

Date de fondation : 16 avril 1987.

Mission originelle : Supervision et soutien des activités des unités militaires d'opérations spéciales.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Renseignement, planification et soutien aux opérations militaires partout dans le monde.

Quartier Général : Base militaire de MacDill, Tampa, Floride.

Effectifs : Les personnels du 1er Commandement d'Opérations Spéciales de l'Armée, du Commandement des unités spéciales de la Marine et de la 23ème Air Force de l'Armée de l'air.

Budget annuel (en dollars U.S.) : Inconnu.

Histoire/Description : Le Commandement des Opérations Spéciales réunit les diverses unités similaires sous une seule tutelle, pour tout ce qui concerne les informations et le soutien. Il se spécialise dans la lutte antiterroriste, les secours aux otages, les missions de reconnaissance clandestine, d'infiltration et exfiltration, le soutien aux opérations militaires de grande ampleur et les conflits limités. La répartition du personnel est décrite ci-dessous.

Le 1er Commandement d'Opérations Spéciales de l'Armée de terre regroupe les 1er et 2ème bataillons du 75ème régiment d'Infanterie (les Rangers), avec 606 hommes par bataillon, pour un total de 1212 hommes et officiers. On compte huit Groupes des Forces Spéciales, certains comprenant un maximum de 39 officiers et 174 soldats. Lors de l'opération de secours aux otages américains en Iran, l'unité antiterroriste de l'armée (le 1er Détachement Delta Opérationnel des Forces Spéciales, plus connu sous le nom de "Delta Force") comptait 95 hommes. La Force Spéciale d'intervention opérationnelle aéroportée 160 est la force d'appui par hélicoptères de l'Armée de terre pour les opérations spéciales. La TF-160 (*Task Force 160*) est basée à Fort Campbell, dans le Kentucky. Aucune information n'est divulguée quant à son organisation ou à ses effectifs.

Le Commandement des Unités Spéciales de la Marine comprend trois équipes de spécialistes des explosifs en milieu marin, de 15 officiers et 115 hommes chacune, sept équipes SEAL (*"Navy SEAL"*), comptant 27 officiers et 156 hommes. On trouve une compagnie de reconnaissance (*Marine Force Recon Team*) dans chacune des quatre divisions de la Marine, leur mission étant la reconnaissance et pas le combat. La 2ème Recon abrite les tireurs d'élite de la Marine et autres unités d'intervention spéciale.

La 23ème Air Force de l'Armée de l'air regroupe les cinq escadrons de la 1ère *Special Operation Wing* (SOW) et l'*Aerospace Rescue and Recovery Service* (service de secours et récupération aérospatial, ou ARRS). Aucune information n'est disponible quant à l'organisation ou à l'effectif de la 1ère SOW. L'ARRS compte 3 800 hommes, 5 avions et 160 hélicoptères. Sa mission consiste à retrouver et ramener les pilotes et passagers d'avions abattus, ainsi que les satellites de la NASA et du NRO.

Professions possibles

Navy SEAL : Art martiaux, Discrétion, Écouter, Natation, Navigation, Parachute, Plongée sous-marine, Se cacher, Trouver Objet Caché + 2 compétences parmi les suivantes : Couteau de Commando, Explosifs, Fusil, Lancer, Mitraillette, Pistolet, Premiers soins.

Spécialiste en explosifs de la Marine : Écouter, Explosifs, Natation, Navigation, Parachute, Piloter un mini-sous-marin, Plongée sous-marine, Trouver Objet Caché + 2 compétences parmi les suivantes : Art martiaux, Couteau de Commando, Électricité, Électronique, Mécanique, Premiers soins.

Marine, unité de Reconnaissance : Discrétion, Écouter, Grimper, Natation, Parachute, Piloter un bateau, Plongée sous-marine, Se cacher, Trouver Objet Caché + 2 compétences parmi les suivantes : Art martiaux, Lancer, Mitraillette, Mitrailleuse, Navigation, Photographie, Pistolet, Premiers soins.

Marine, 2ème Recon : Art martiaux, Discrétion, Écouter, Fusil, Grimper, Navigation, Se cacher, Trouver Objet Caché + 3 compétences parmi les suivantes : Explosifs, Lancer, Mitraillette, Mitrailleuse, Natation, Parachute, Pistolet, Plongée sous-marine, Premiers soins.

Pilote de l'Armée de l'air : Écouter, Électricité, Électronique, Mécanique, Navigation, Parachute, Piloter un avion, Trouver Objet Caché + 2 compétences à titre personnel.

Secours parachutiste de l'Armée de l'air : Discrétion, Dissimulation, Écouter, Grimper, Premiers soins, Sauter, Se cacher, Trouver Objet Caché + 2 compétences parmi les suivantes : Art martiaux, Lancer, Mitraillette, Navigation, Pistolet.

Ranger : Art martiaux, Discrétion, Dissimulation, Écouter, Fusil, Grimper, Navigation, Parachute, Se cacher, Trouver Objet Caché + 1 compétence parmi les suivantes : Explosifs, Lancer, Mitraillette, Mitrailleuse, Pistolet, Premiers soins.

Forces Spéciales de l'Armée : Art martiaux, Discrétion, Dissimulation, Écouter, Fusil, Grimper, Langue étrangère, Navigation, Parachute, Se cacher, Trouver Objet Caché + 1 compétence parmi les suivantes : Explosifs, Lancer, Mitrailleuse, Mitraillette, Pistolet, Premiers soins.

Pilote de la TF-160 : Écouter, Électricité, Électronique, Mécanique, Navigation, Parachute, Piloter un hélicoptère, Trouver Objet Caché + 2 compétences à titre personnel.

Membre de la Delta Force : Art martiaux, Discrétion, Écouter, Fusil, Fusil à pompe, Grimper, Se cacher, Trouver Objet Caché + 5 compétences parmi les suivantes : Explosifs, Lancer, Langue étrangère, Mitraillette, Mitrailleuse, Natation, Navigation, Parachute, Pistolet, Plongée sous-marine, Premiers soins.

Exemple de personnage

Officier Chef Jack Maddux, 34 ans
Race : Cajun/Créole

FOR 18	CON 17	TAI 15	INT 14	POU 14
DEX 14	APP 12	ÉDU 19	SAN 70	PV 16

Bonus aux dommages : +1D6
Éducation : École des forces spéciales de la Marine
Profession : Navy SEAL
Compétences : Art martiaux 59%, Discrétion 62%, Écouter 51%, Explosifs 42%, Natation 77%, Navigation 43%, Parachute 37%, Plongée sous-marine 38%, Se cacher 64%, Trouver Objet Caché 64%
Langues parlées : Anglais 95%
Attaques :

- Coup de pied 61%, 1D6 points de dommages + bd
- Coup de poing 63%, 1D3 points de dommages + bd
- Coup de tête 14%, 1D4 points de dommages + bd
- Couteau de Commando 62%, 1D6 points de dommages + bd
- H&K MP5 SD3 57%, 1D10 points de dommages (avec silencieux et visée laser)

Intelligence Directorate (ID)

(Directoire du renseignement)

Date de fondation : 1er octobre 1977, réorganisé le 4 décembre 1981.

Mission originelle : Analyse des activités nucléaires soviétiques.

Mission actuelle : Analyse des programmes d'énergie nucléaire mondiaux et des efforts nationaux en vue d'acquérir la technologie nucléaire, les compétences et les matières premières fissibles.

Juridiction : Analyse de renseignements du monde entier sur la production et les ressources énergétiques.

Effectifs : 300.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 40 millions.

Histoire/Description : Le Directoire du Renseignement du Département de l'Énergie (DOE) transmet des informations sur tout ce qui concerne les productions d'énergie étrangères, rassemblant des données politiques, économiques et techniques liées aux ressources énergétiques, pour en redistribuer une partie à d'autres organisations de renseignement. Bien que le DOE/ID renvoie des informations, il en est principalement consommateur. Il participe aussi à la définition des exigences concernant la collecte de renseignements par les autres agences. Sa cible principale reste l'activité nucléaire civile et militaire de l'ex-Union Soviétique. Le DOE/ID a également en charge le Programme de Renseignement sur la Prolifération Nucléaire du Laboratoire Lawrence Livermore, qui suit tous les aspects de la question de la prolifération des équipements atomiques, attitude, activités et capacités des nations nucléaires comme de celles qui cherchent à le devenir.

Une autre activité moins connue du DOE est ses équipes de recherche sur les accidents nucléaires (*Nuclear Emergency Search Team*, ou NEST). Ces équipes NEST sont activées en cas d'incident pour, par exemple, récupérer des déchets radioactifs, réparer et isoler un réacteur nucléaire ou désamorcer une ogive thermonucléaire. Les NEST peuvent intervenir rapidement par air, terre ou mer, en quelques heures dès qu'est signalé un incident. Leur nombre et leur localisation sont hautement confidentiels. Les NEST reçoivent les informations et rapports réunis par le DOE/ID.

Professions possibles

Analyste : Bibliothèque, Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché + 3 compétences parmi les suivantes : Architecture, Chimie, Comptabilité, Droit, Électronique, Histoire, Langue étrangère, Physique + 1 compétence à titre personnel.

Membre d'une équipe NEST : Biologie, Écouter, Électricité, Électronique, Informatique, Mécanique, Physique, Trouver Objet Caché, + 3 compétences parmi les suivantes : Explosifs, Piloter un avion, Piloter un engin lourd, Premiers soins.

Exemple de personnage

Michael Elder, 38 ans
Race : Caucasienne

FOR	14	CON	14	TAI	16	INT	17	POU	12
DEX	11	APP	12	ÉDU	19	SAN	60	PV	15

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Doctorat de Physique Nucléaire
Profession : Expert en explosif nucléaire d'une équipe NEST
Compétences : Bibliothèque 64 %, Comptabilité 56 %, Conduire automobile 61 %, Droit 37 %, Électricité 76 %, Électronique 87 %, Explosifs 92 %, Histoire 48 %, Informatique 74 %, Mécanique 84 %, Persuasion 57 %, Physique 95 %, Trouver Objet Caché 64 %
Langues parlées : Anglais 95 %, Russe 21 %
Attaques : Aucune

Bureau of Intelligence and Research (INR)

(Bureau de Recherche et Renseignement)

Date de fondation : 1945, avec un changement de nom pour INR en 1957.

Mission originelle : Remplir les fonctions de recherche et d'analyse des renseignements de l'OSS après la dissolution de celle-ci.

Mission actuelle : Être le service de recherche et d'analyse du Département d'État et dresser des rapports de synthèse pour lui comme pour les autres agences.

Juridiction : Analyse de renseignements économiques et politiques provenant du monde entier.

Quartier Général : Washington, D.C.

Effectifs : 330.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 16 millions (estimation).

Histoire/Description : L'INR est une petite unité spécialisée composée d'anciens du Département d'État ayant servi à l'étranger pendant plusieurs années, dirigé par un ancien ambassadeur, qui écrit des rapports sur la stabilité politique et économique des autres pays et analyse leur position vis-à-vis des États-Unis. Il aide les autres agences à préparer la Synthèse du Renseignement National, document destiné au Président et au NSC. L'INR est à la fois récepteur et émetteur d'informations. Toutefois, il n'en collecte pas en dehors des rapports provenant de sources diplomatiques ou publiques normales. Il examine toutes les propositions d'actions clandestines pour en estimer l'impact possible sur la politique étrangère des États-Unis et sur leurs relations avec les autres pays.

Profession possible

Analyste : Baratin, Bibliothèque, Crédit, Informatique, Langue étrangère, Persuasion + 2 compétences parmi les suivantes : Anthropologie, Architecture, Comptabilité, Droit, Écouter, Histoire, Psychologie, Trouver Objet Caché.

Exemple de personnage

Adam Parkhurst, 35 ans
Race : Caucasienne

FOR	10	CON	9	TAI	14	INT	13	POU	13
DEX	12	APP	15	ÉDU	20	SAN	65	PV	12

Éducation : Doctorat d'Histoire européenne
Profession : Analyste de l'INR
Compétences : Baratin 43 %, Bibliothèque 34 %, Crédit 72 %, Droit 38 %, Écouter 59 %, Histoire 87 %, Informatique 26 %, Persuasion 37 %, Psychologie 52 %, Trouver Objet Caché 64 %
Langues parlées : Anglais 95 %, Allemand 61 %, Français 67 %, Italien 62 %
Attaques : Aucune

Environmental Protection Agency (EPA)

(Agence pour la protection de l'Environnement)

Date de fondation : 2 décembre 1970.

Mission originelle : Contrôle et réduction des pollutions de l'air et de l'eau par des déchets solides, pesticides, substances toxiques ou radioactives.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Les États-Unis et leurs territoires.

Quartier Général : Washington, D.C.

Effectifs : 3 600.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 7 milliards (en comptant le "Super-Fonds" dédié au nettoiement).

Histoire/Description : L'EPA a pour fonction de mener des recherches, de surveiller, de fixer les normes et de vérifier leur application conjointement aux lois sur l'environnement. Bien qu'elle n'ait aucune véritable autorité de police, elle peut obtenir des mandats de perquisition et soumettre ses preuves au bureau du Procureur. En cas d'infraction, elle la signale au Procureur des États-Unis, lequel établit le dossier et émet un mandat d'arrêt, le plus souvent appliqué par le FBI ou les Marshals. L'EPA surveille la conformité aux normes de pollution et enquête sur les "zones sinistrées" et les activités criminelles liées à l'environnement, telles que le rejet de déchets médicaux ou industriels.

Professions possibles

Spécialiste de la protection de l'environnement : Biologie, Chimie, Droit, Histoire naturelle, Marchandage, Persuasion, Trouver Objet Caché + 1 compétence à titre personnel.

Spécialiste de l'environnement : Bibliothèque, Informatique, Trouver Objet Caché + 3 compétences parmi les suivantes : Biologie, Chimie, Géologie, Histoire naturelle, Médecine, Pharmacologie.

Exemple de personnage

Dr Stephanie Park, 27 ans
Race : Caucasienne

FOR 9	CON 11	TAI 13	INT 15	POU 18
DEX 12	APP 11	ÉDU 18	SAN 90	PV 12

Éducation : Maîtrise de Biologie et de Toxicologie
Profession : Écologiste
Compétences : Bibliothèque 72%, Biologie 77%, Chimie 63%, Crédit 29%, Histoire naturelle 62%, Informatique 63%, Persuasion 44%, Pharmacologie 41%, Physique 66%, Premiers soins 61%, Trouver Objet Caché 66%
Langues parlées : Anglais 95%
Attaques : Aucune

National Park Service

(Service des Parcs Nationaux)

Date de fondation : 25 août 1916.

Mission originelle : Préserver, protéger et entretenir les espaces naturels, historiques et récréatifs des Parcs Nationaux.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Tous les Parcs Nationaux.

Quartier Général : Washington, D.C.

Effectifs : 16 424.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 1,035 milliards.

Histoire/Description : Le Service des Parcs Nationaux préserve, protège et entretient les espaces naturels, historiques et récréatifs des Parcs Nationaux. Actuellement, ceux-ci sont au nombre de 330, couvrant dans les 31 millions d'hectares, soit les trente-neuf Parcs Nationaux auxquels il faut ajouter les réserves naturelles, les sites historiques, les champs de bataille du passé, les rivages marins et lacustres, les fleuves, les routes menant aux parcs et aux zones de détente, plus quatre-vingt douze monuments nationaux.

Professions possibles

Garde-Forestier ("Park Ranger") : Écouter, Grimper, Navigation, Premiers soins, Trouver Objet Caché + 3 compétences parmi les suivantes : Anthropologie, Archéologie, Astronomie, Biologie, Équitation, Géologie, Histoire, Histoire naturelle, Piloter un avion, Piloter un bateau, Suivre une piste.

Police des Parcs : Conduire automobile, Droit, Écouter, Histoire naturelle, Pistolet, Premiers soins, Suivre une piste, Trouver Objet Caché.

Exemple de personnage

Sean Scott, 40 ans
Race : Afro-américaine

FOR	15	CON	18	TAI	14	INT	11	POU	10
DEX	11	APP	17	ÉDU	16	SAN	50	PV	16

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Baccalauréat général
Profession : Garde-Forestier
Compétences : Discrétion 36 %, Écouter 54 %, Équitation 32 %, Grimper 91 %, Histoire naturelle 53 %, Natation 41 %, Navigation 71 %, Premiers soins 56 %, Suivre une piste 57 %, Trouver Objet Caché 39 %
Attaques :

Couteau de survie 53 %, 1D4+2 points de dommages + bd

Fusil Marlin .444 60%, 2D8+4 points de dommages

U.S. Fish and Wildlife Service

(Service de la Pêche et de la Vie Sauvage)

Date de fondation : 1871 (Bureau des Pêcheries), rebaptisé en avril 1974.

Mission originelle : Réglementation et contrôle des pêcheries.

Mission actuelle : Faire respecter les lois sur la pêche et les animaux sauvages, en particulier en combattant le braconnage et en faisant respecter la Loi sur les Espèces en Danger.

Juridiction : Les États-Unis et leurs territoires.

Quartier Général : Washington, D.C.

Effectifs : 6600 dont 250 agents spéciaux.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 600 millions.

Histoire/Description : Le Service des Pêches et de la Vie Sauvage a la charge de préserver, aider et protéger les animaux sauvages et leur habitat au travers de programmes fédéraux concernant les oiseaux, les espèces en danger, certains mammifères marins, les lieux de pêche sportive en lac et certaines activités de recherche sur la vie sauvage et la pêche. Son principal souci est de faire respecter la Loi sur les Espèces en Danger et de combattre le braconnage.

Vous pensez que c'est barbant ? Dans le cadre de l'application de la Loi sur les Espèces en Danger, en janvier 1993, des agents spéciaux lancèrent une grande opération appelée "Monnaie de singe", durant laquelle l'un de ces agents se vêtit d'une peau de gorille et sauta d'un bout à l'autre d'une cage pour convaincre le directeur d'un zoo mexicain qu'il était un vrai singe. Ne riez pas : ça a marché ! Le directeur du zoo fut pris d'une crise d'hystérie lorsque le singe ouvrit brusquement la porte de sa cage, parvint à l'avant de l'avion qui allait l'emmener et annonça que tout le monde était en état d'arrestation.

Profession possible

Agent spécial : Baratin, Droit, Écouter, Histoire naturelle, Pistolet, Psychologie, Trouver Objet Caché + 1 compétence à titre personnel.

Exemple de personnage

Julie Kert, 26 ans
Race : Caucasienne

FOR	13	CON	16	TAI	12	INT	13	POU	17
DEX	15	APP	10	ÉDU	16	SAN	85	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Licence de Zoologie et de Maintien de l'ordre
Profession : Agent spécial du Service des Pêches et de la Vie Sauvage
Compétences : Arts martiaux 57%, Baratin 44%, Conduire moto 71%, Droit 42%, Écouter 58%, Histoire naturelle 46%, Psychologie 34%, Trouver Objet Caché 56%
Langues parlées : Anglais 83%
Attaques :
- Bâton d'escrime 66%, 1D8 points de dommages + bd
- Coup de pied 57%, 1D6 points de dommages + bd
- Coup de poing 56%, 1D3 points de dommages + bd
- Coup de tête 12%, 1D4 points de dommages + bd
- Revolver .44 Magnum 62%, 1D10+1D4+2 points de dommages

Drug Enforcement Administration (DEA)

(Administration de lutte contre la drogue)

Date de fondation : juillet 1973.

Mission originelle : Faire respecter les lois fédérales antidrogues.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Les États-Unis et leurs territoires. Les possibilités pour la DEA d'intervenir à l'étranger dépendent des relations avec le pays concerné.

Quartier Général : Arlington, Virginie.

Effectifs : 6 179 (dont estime-t-on environ 4 000 agents spéciaux).

Budget annuel (en dollars U.S.) : 929 millions.

Histoire/Description : La DEA est la principale organisation fédérale de lutte contre l'industrie de la drogue. L'essor de la consommation de drogue aux États-Unis a entraîné un développement équivalent de la DEA, ses effectifs augmentant de 400 % depuis sa création légale en 1972 et son budget de 1 400 %. Cet accroissement de budget et de responsabilités a provoqué des conflits bureaucratiques avec le FBI, auquel la DEA est rattachée sur le papier. Le pain quotidien de la DEA consiste en opérations clandestines, ce en quoi elle est passée maîtresse, ayant le meilleur système d'agents en civil et d'informateurs de tous les services fédéraux de lutte contre le crime. Ses détracteurs affirment qu'elle dépense trop d'argent en petites opérations pièges pour les revendeurs de drogue, mais la DEA a battu tous les records de prises, avec un total estimé à 700 millions de dollars rien que pour l'année 1992.

La DEA dispose d'environ 120 bureaux répartis à travers le pays et de 60 bureaux à l'étranger dans lesquels travaillent environ 800 agents, principalement au Mexique et en Thaïlande. Dans le cas de pays avec lesquels les relations sont particulièrement bonnes, les agents de la DEA peuvent aller jusqu'à effectuer des arrestations sur place ou au moins à porter leurs armes. Si les relations sont mauvaises, il est possible qu'ils n'aient pas le droit de se déplacer sans escorte policière. La DEA a été impliquée dans un certain nombre d'opérations paramilitaires de recherche et destruction de plantations de drogues dans les pays producteurs. Des opérations comme BONNET DE NEIGE, visant à éradiquer la drogue dans douze pays différents, ne réussirent qu'à provoquer l'animosité locale et à refroidir les relations entre les États-Unis et les pays d'Amérique Latine. Les relations entre la DEA et le Département d'État sont très moyennes (au mieux) et ses agents ne disposent pas de passeports diplomatiques comme leurs homologues du Département de l'Agriculture travaillant à l'extermination des insectes nuisibles. La DEA se plaint fréquemment du fait que le Département d'État a tendance à bloquer ses opérations, surtout quand des personnages officiels étrangers amicaux envers les États-Unis sont impliqués dans le trafic de drogue.

Professions possibles

Agent spécial de la DEA : Baratin, Droit, Écouter, Pharmacologie, Pistolet, Psychologie, Trouver Objet Caché + 1 compétence parmi les suivantes : Arts martiaux, Comptabilité, Fusil, Langue étrangère, Mitraillette, Piloter un avion, Piloter un bateau.

Chimiste criminologiste : Biologie, Chimie, Droit, Histoire naturelle, Informatique, Pharmacologie, Trouver Objet Caché.

Exemple de personnage

Kimberly Ketcham, 30 ans
Race : Caucasienne

FOR	9	CON	13	TAI	10	INT	16	POU	15
DEX	18	APP	14	ÉDU	17	SAN	75	PV	12

Éducation : Licence d'Espagnol
Profession : Agent spécial de la DEA
Compétences : Baratin 52 %, Discrétion 48 %, Droit 33 %, Écouter 57 %, Natation 55 %, Pharmacologie 54 %, Piloter un bateau 61 %, Psychologie 56 %, Se cacher 26 %, Trouver Objet Caché 52 %
Langues parlées : Anglais 88 %, Espagnol 73 %
Attaques :
Fusil à pompe Luigi Franchi SPAS-12 57 %, 4D6 points de dommages (chevrotine) ou 1D10+2 points de dommages (balle)
Ruger P-85 Auto 62 %, 1D10 points de dommages

Federal Bureau of Investigation (FBI)

(Bureau Fédéral de Recherche)

Date de fondation : Fondé en 1908 sous le nom de *Bureau of Investigation* et réformé en 1935 sous son nom actuel.

Mission originelle : Être l'organe enquêteur du bureau du Procureur Général.

Mission actuelle : Le FBI veille à l'application de 255 lois fédérales. Il a des pouvoirs de police l'autorisant à arrêter quelqu'un et sa juridiction couvre le contre-espionnage intérieur.

Juridiction : Les États-Unis et leurs territoires. Il a parfois arrêté des suspects en eaux internationales en toute légalité.

Quartier Général : Immeuble J. Edgar Hoover, Washington, D.C. ; Académie de formation, laboratoire de criminologie et installations d'aide sur la base des Marines à Quantico, Virginie.

Effectifs : 21 607, dont 10 000 agents.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 2,338 milliards (estimation).

Histoire/Description : Lors de sa création, le Bureau n'avait pas le droit d'arrêter quelqu'un. Ses agents étaient surnommés "agents à la valise" en raison de l'interdiction qui leur était faite de porter une arme. Quand J. Edgar Hoover en prit la tête en 1924, le Bureau était devenu une organisation corrompue et très politisée, employant des escrocs et des protégés de politiciens. Il faut porter au crédit de Hoover de l'avoir professionnalisé pour en faire la première agence de lutte contre le crime des États-Unis. Il faut également porter au crédit du Directeur William Webster d'avoir su en finir avec "l'époque Hoover", au cours de laquelle l'accent avait été porté sur la surveillance des opposants politiques américains et des radicaux dont les opinions différaient des siennes. Webster ne mit pas fin à ces activités mais fit en sorte que seuls les criminels et groupuscules politiques violents ou influencés par des gouvernements étrangers soient sujets à la surveillance du FBI.

Le FBI a droit de regard sur les enquêtes concernant la criminalité en col blanc, le contre-espionnage, le crime organisé, la corruption, les violations de droits civils, le terrorisme, les infractions aux lois sur les stupéfiants, le kidnapping, toute activité criminelle passant d'un État à un autre et les cambriolages des banques couvertes par la *Federal Depositor's Insurance Corporation* (Compagnie d'assurance des dépôts fédéraux). L'efficacité des agences de police locale croissant et celle des cambrioleurs décroissant, le cambriolage de banque est maintenant en queue des priorités du FBI. Ses effectifs affectés au contre-espionnage ont été réduits depuis la chute du communisme et ce qui subsiste de sa division de renseignement a tourné son attention vers le terrorisme international. Par contre, publicité a été donnée à sa Division des Crimes Psychologiques et à l'assistance fournie par celle-ci à la recherche de serial-killers.

Le FBI dispose de 59 bureaux régionaux à travers les États-Unis et il est présent dans une quinzaine d'ambassades pour assurer la liaison avec les organismes de police étrangers. Le Laboratoire de Criminologie et le Fichier National des Empreintes Digitales assistent les forces de police locale. L'Académie de formation de Quantico voit passer des stagiaires en provenance de forces de police de tous les États-Unis et même d'autres pays. Le FBI est la seule agence fédérale de maintien de l'ordre qui ne mette pas ses bases de données à disposition de la CIA, laquelle doit transmettre toute demande de renseignement au Directeur du FBI.

Professions possibles

Agent spécial du FBI : Baratin, Conduire automobile, Droit, Écouter, Pistolet, Psychologie, Trouver Objet Caché + 2 compétences parmi les suivantes : Arts martiaux, Comptabilité, Électronique, Fusil, Informatique, Langue étrangère, Mitraillette.

Expert criminologiste : Biologie, Chimie, Criminologie, Droit, Informatique, Médecine, Pharmacologie, Physique, Trouver Objet Caché.

Spécialiste des crimes psychologiques : Anthropologie, Droit, Informatique, Occultisme, Pistolet, Psychologie, Psychanalyse, Trouver Objet Caché.

Équipe d'intervention lors de prises d'otages : Arts martiaux, Discrétion, Écouter, Grimper, Pistolet, Sauter, Se cacher, Trouver Objet Caché + 1 compétence parmi les suivantes : Fusil, Fusil de chasse, Lancer, Mitraillette.

Exemple de personnage

Scott Jaeger, 37 ans
Race : Caucasienne

FOR 13	CON 17	TAI 14	INT 17	POU 14
DEX 14	APP 11	ÉDU 19	SAN 70	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Docteur ès Jurisprudence (Droit)
Profession : Agent spécial du FBI
Compétences : Arts martiaux 56 %, Baratin 51 %, Conduire automobile 52 %, Droit 63 %, Écouter 54 %, Informatique 28 %, Psychologie 77 %, Trouver Objet Caché 72 %
Langues parlées : Anglais 95 %, Espagnol 23 %
Attaques :
- Colt Delta Elite Auto 70 %, 1D10+1 points de dommages
- Coup de pied 55 %, 1D6 points de dommages + bd
- Coup de poing 55 % 1D3 points de dommages + bd
- Coup de tête 35 %, 1D4 points de dommages + bd
- Fusil d'assaut Colt M16A2 60 %, 2D6 points de dommages
- Lutte 55 %, spécial

Immigration and Naturalization Service (INS)

(Service de l'Immigration et des Naturalisations)

Date de fondation : 3 mars 1891.

Mission originelle : Mise en œuvre du processus administratif d'obtention de la citoyenneté et application des lois sur l'immigration et la naturalisation.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Les États-Unis et leurs territoires.

Quartier Général : Département de la Justice, Washington, D.C.

Effectifs : 12 187.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 1,545 milliard.

Histoire/Description : L'INS est à la fois une force de police et un organisme de service au public, ses attributions allant de l'admission à l'exclusion, de l'enquête à l'expulsion de citoyens étrangers comme à leur venir en aide dans leur parcours pour l'obtention de la citoyenneté américaine, attributions remplies par des Inspecteurs de l'Immigration, des Examinateurs et des officiers chargés des expulsions. Les agents spéciaux de l'INS enquêtent sur les réseaux d'entrée illégale des étrangers, l'emploi de travailleurs clandestins et traquent les criminels étrangers. Une grande partie des capacités d'investigation de l'INS a été détournée vers la lutte contre la drogue (en particulier la recherche et la déportation de trafiquants de drogue étrangers). Les garde-frontière surveillent les 9 600 kilomètres de frontière avec le Mexique et le Canada. À une époque, les gangs armés qui détroussaient et tuaient les immigrants clandestins avaient fait de la frontière entre les États-Unis et le Mexique l'un des secteurs les plus dangereux d'Amérique pour les policiers.

Professions possibles

Agent spécial de l'INS : Anthropologie, Baratin, Droit, Écouter, Langue étrangère, Pistolet, Psychologie, Trouver Objet Caché.

Garde-frontière : Baratin, Droit, Langue étrangère, Pistolet, Premiers soins + 3 compétences parmi les suivantes : Arts martiaux, Conduire automobile, Écouter, Fusil, Matraque, Suivre une piste, Trouver Objet Caché.

Exemple de personnage

Anna Mae Killsright, 29 ans
Race : Apache

FOR 10	CON 16	TAI 9	INT 14	POU 18
DEX 15	APP 12	ÉDU 16	SAN 90	PV 13

Éducation : Diplôme de Justice Criminelle
Profession : Garde-frontière
Compétences : Discrétion 57 %, Droit 22 %, Écouter 83 %, Histoire naturelle 26 %, Premiers soins 51 %, Se cacher 47 %, Suivre une piste 88 %, Trouver Objet Caché 92 %
Langues parlées : Anglais 87 %, Apache 42 %, Espagnol 42 %
Attaques : Revolver Colt King Cobra 60 %, 1D8+1D4 points de dommages

Bureau du Procureur Général

Date de fondation : 1789, le Département de la Justice fut créé en 1870.

Mission originelle : Faire respecter les lois fédérales et poursuivre ceux qui les violaient.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Les États-Unis et leurs territoires.

Quartier Général : Washington, D.C.

Effectifs : 8 280 Procureurs et 41 653 personnes en administratif.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 183 millions (estimation).

Histoire/Description : Le Procureur Général est le plus élevé en grade de tous les officiers de police des États-Unis et le Procureur des États-Unis le plus élevé dans un district donné. Ils siègent au sommet de la pyramide représentée par le Département de la Justice et disposent de pouvoirs étendus en ce qui concerne les enquêtes, dont l'autorité d'envoyer des assignations à comparaître devant une commission d'enquête et celui de décider de la poursuite des criminels. Les Procureurs des États-Unis ont autorité pour coordonner les activités de toutes les émanations du Département de la Justice, comme le FBI ou la DEA et sont souvent à la tête de la force locale inter-services d'intervention contre le Crime Organisé dans leur district. Le Bureau du Procureur Général est le principal avocat du pays, avec pour clients le pouvoir exécutif et tous ses services. Des agences comme l'EPA, la SEC ou le Département du Commerce doivent présenter leurs dossiers au Procureur Général avant de pouvoir engager des poursuites. C'est également le Bureau du Procureur Général qui défend le pouvoir exécutif et ses services lors d'un procès, en la personne de l'Avocat Général. Il est scindé en sept sections : division civile, division des droits civils, division criminelle, division des ressources et terrains, division des taxes, division anti-trust et division de l'administration de la Justice.

Profession possible

Procureur des États-Unis : Baratin, Bibliothèque, Crédit, Droit, Marchandage, Persuasion, Psychologie + 1 compétence à titre personnel.

Exemple de personnage

Lisa Simpson, 32 ans
Race : Afro-américaine

FOR	11	CON	11	TAI	8	INT	16	POU	11
DEX	15	APP	15	ÉDU	18	SAN	55	PV	10

Éducation : Docteur ès Jurisprudence (Droit)
Profession : Assistante du Procureur des États-Unis
Compétences : Baratin 76%, Bibliothèque 66%, Comptabilité 52%, Crédit 76%, Droit 92%, Esquive 51%, Informatique 23%, Marchandage 67%, Persuasion 74%, Psychologie 52%, Trouver Objet Caché 43%
Attaques : Aucune

U.S. Marshals Service

(Marshals des États-Unis)

Date de fondation : 1879.

Mission originelle : Faire respecter les lois fédérales
.

Mission actuelle : Sécurité des tribunaux fédéraux, protection des témoins fédéraux, capture des fugitifs, transport et détention des prisonniers fédéraux, administration du *Special Operations Group*.

Juridiction : Les États-Unis et leurs territoires.

Quartier Général : Arlington, Virginie.

Effectifs : 94 Marshals des États-Unis et 3400 Deputy-Marshals.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 372 millions.

Histoire/Description : Durant quatre-vingt-un ans, au début de l'histoire du pays, les Marshals des États-Unis furent les seuls garants des lois fédérales (de la Rébellion au Whisky à la reconstruction après la guerre civile). Dans les années 1950 et 60, on dut souvent faire appel à leurs adjoints, les Deputy-Marshals, pour faire appliquer les lois antiségrégationnistes.

Aujourd'hui, leurs attributions sont les suivantes : (1) Ils doivent assurer la protection des cours de justice, des juges et Procureurs fédéraux. (2) Ils appliquent le Programme de Protection des Témoins fédéraux, les faisant déménager et leur fournissant une nouvelle identité. (3) Ils opèrent, conservent et gèrent toutes les saisies de biens (1 milliard de dollars en 1992) pour le compte du Département de la Justice. Ils exécutent également ses convocations, sommations et autres mandats. (4) Ils assurent le transport et la détention des prisonniers, récupèrent, déportent ou transfèrent 100000 prisonniers fédéraux par an. (5) Ils maintiennent en activité le *Special Operations Group (SOG)*, une force paramilitaire mobile d'élite, composée de Deputy-Marshals prêts à répondre à tout appel vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Le SOG peut rassembler une équipe n'importe où dans le pays en moins de six heures pour répondre à une situation d'urgence nécessitant une intervention fédérale. (6) Enfin, ils s'occupent de rechercher les fugitifs qui, soit se sont évadés de prison, soit ont enfreint les règles de leur liberté sur parole, de leur probation ou de leur permission. Les deux tiers des fugitifs ramenés en cellule le sont par les Marshals (17000 par an environ), lesquels effectuent plus d'arrestations que toutes les autres agences fédérales de lutte contre le crime réunies. Ils collaborent également avec INTERPOL pour appréhender les fugitifs recherchés par les autres pays et procéder à l'extradition de citoyens américains.

Professions possibles

Deputy-Marshals : Baratin, Droit, Écouter, Pistolet, Psychologie, Trouver Objet Caché + 2 compétences parmi les suivantes : Arts martiaux, Fusil, Informatique, Mitraillette, Suivre une piste.

Membre du Special Operations Group : Discrétion, Droit, Écouter, Grimper, Sauter, Se cacher, Trouver Objet Caché + 2 compétences parmi les suivantes : Arts martiaux, Fusil, Lancer, Mitraillette, Pistolet.

Exemple de personnage

Vincent Malone, 31 ans
Race : Afro-américaine

FOR	13	CON	14	TAI	17	INT	15	POU	16
DEX	16	APP	10	ÉDU	16	SAN	80	PV	16

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Licence de Criminologie
Profession : Deputy-Marshal
Compétences : Anthropologie 62%, Arts martiaux 48%, Baratin 46%, Bibliothèque 57%, Droit 33%, Écouter 34%, Informatique 41%, Psychologie 68%, Suivre une piste 66%, Trouver Objet Caché 79%
Langues parlées : Anglais 88%
Attaques :
Coup de pied 25%, 1D6 points de dommages + bd
Coup de poing 50%, 1D3 points de dommages + bd
Coup de tête 10%, 1D4 points de dommages + bd
S&W M469 Auto 65%, 1D10 points de dommages

Office of Naval Intelligence [ONI], Marine Corps Intelligence [MCI], Naval Investigation Service [NIS]

(Bureau de renseignement de la Marine, Renseignement du Corps des Marines, Service d'enquête de la Marine)

Date de fondation :
ONI : mars 1882.
MCI : 1948.
NIS : 1915, réorganisé le 4 février 1966 sous ce nom.

Mission originelle :
ONI : Recherche et analyse d'informations importantes pour les opérations navales dans le monde et activités de contre-espionnage.
MCI : Rassembler et préparer des informations tactiques pour aider les opérations de l'USMC (*US Marines Corps*) et activités de contre-espionnage concernant les combats.
NIS : Assurer les activités de contre-espionnage de l'ONI.

Mission actuelle :
ONI : Ses activités de contre-espionnage ont été transférées au NIS.
MCI : Inchangée.
NIS : Être le service d'enquête criminelle et de contre-espionnage de la Marine.

Juridiction :
ONI : Recherche et analyse d'informations.
MCI : Recherche et analyse d'informations, contre-espionnage concernant les combats.
NIS : Autorisation d'enquêter sur le personnel de la Marine ou du corps des Marines partout dans le monde.

Quartier Général :
ONI : Suitland, Maryland.
MCI : Washington, D.C.
NIS : Washington, D.C.

Effectifs :
ONI et MCI : 15 000.
NIS : 1 192 agents civils, 30 enquêteurs des Marines et 900 membres du personnel administratif.

Budget annuel (en dollars U.S.) :
ONI et MCI : 1,2 milliard (estimation).
NIS : 135 millions.

Histoire/Description :
ONI : Aujourd'hui, l'ONI a été scindé en deux groupes : le *Naval Intelligence Command* (NIC, Commandement Naval du Renseignement) et le *Naval Security Group Command* (NSGC). Le NIC est en charge de rassembler, compiler et distribuer des informations sur tous les aspects de la guerre sur mer, les conditions océanographiques et l'état des marines étrangères. Son outil principal est la *Task Force 168*. TF168 donne la préférence à la récupération d'informations par des moyens technologiques plutôt que par l'utilisation d'agents. L'analyse des données collationnées est faite par deux groupes. Le *Naval Intelligence Support Group* (NISC) se charge de l'étude, la compilation et la redistribution des données scientifiques et techniques concernant les marines étrangères, tandis que le *Naval Operational Intelligence Center* (NOIC) se consacre à leurs capacités opérationnelles, leurs plans et leurs intentions.

Le NSGC est, quant à lui, responsable des renseignements sur les transmissions et de la sécurité des communications. À ce titre, il travaille sous la direction de la NSA. Il compte vingt-sept "Opérations actives" et onze détachements répartis dans les bases de la Marine autour du globe.

Au milieu des années 60, l'ONI a mis en place une unité de renseignement appelée *Task Force 157*, la Marine estimant que la CIA dépensait trop d'énergie en opérations clandestines et n'obtenait pas assez d'informations sur les mouvements des flottes ennemies. La TF157 avait recours à l'HUMINT (*Human Intelligence*, ou Renseignements obtenus par des agents sur le terrain) et mis en place des réseaux d'informateurs dans le monde entier. Elle accordait une attention particulière aux mouvements et activités des flottes marchandes et militaires soviétiques. Durant la guerre du Viêt-nam, elle infiltra les ports et la marine marchande nord-vietnamiens. Elle ne s'occupait pas d'assassinat, de sabotage ou d'opérations visant à infléchir la politique des autres pays; elle se contentait de chercher et de transmettre des informations. Au plus fort de la guerre du Viêt-nam, elle employait une trentaine d'officiers de la Marine et environ 800 agents civils. Bien que la TF157 ait été dissoute en 1977 pour des raisons inconnues, il est possible qu'une autre unité similaire l'ait remplacée.

MCI : Collecte et analyse de renseignements concernant tous les aspects de la guerre amphibie. Au cours des opérations de combat, le MCI mène des missions clandestines et secrètes de soutien, souvent

par le biais des unités de reconnaissance des Marines. Il s'occupe également de contre-espionnage. L'essentiel de ses moyens d'espionnage high-tech est constitué de matériel et de personnel prêté par l'ONI.

NIS : Contrairement aux autres services, le NIS ne compte que des civils parmi ses agents, à l'exception d'une trentaine d'officiers des Marines. Il s'occupe des enquêtes criminelles et du contre-espionnage pour la Marine, mais pas des enquêtes préalables à accréditation de sécurité (du ressort du DIS) ni du contre-espionnage en zone de combat (qui incombe au MCI). Il dispose de trois laboratoires de criminologie. Il est renommé pour avoir raté l'enquête sur l'explosion d'une tourelle de l'*USS Iowa* et l'affaire d'espionnage impliquant deux Marines accusés d'avoir livré des secrets sur l'oreiller à l'ambassade américaine de Moscou.

Professions possibles

Analyste de la Task Force 168 **de l'ONI :** Bibliothèque, Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché + 3 compétences parmi les suivantes : Anthropologie, Architecture, Chimie, Comptabilité, Cryptographie/Codes, Écouter, Électronique, Histoire, Langue étrangère, Physique, Psychologie + 1 compétence à titre personnel.

Officier de la Task Force 157 **de l'ONI :** Baratin, Écouter, Langue étrangère, Pistolet, Psychologie, Trouver Objet Caché + 3 compétences parmi les suivantes : Arts martiaux, Discrétion, Dissimulation, Marchandage, Persuasion, Photographie, Se cacher, Serrurerie.

Officier de contre-espionnage du NIS : Baratin, Droit, Informatique, Persuasion, Pistolet, Psychologie, Trouver Objet Caché + 1 compétence à titre personnel.

Exemple de personnage

Lieutenant Commandant Elizabeth Severs, 35 ans
Race : Caucasienne

FOR 10	CON 14	TAI 11	INT 17	POU 15
DEX 10	APP 12	ÉDU 15	SAN 75	PV 13

Éducation : Licence de Physique
Profession : Analyste du Renseignement naval
Compétences : Bibliothèque 44%, Écouter 51%, Électronique 63%, Histoire 67%, Informatique 66%, Natation 56%, Persuasion 42%, Physique 65%, Piloter un bateau 37%, Trouver Objet Caché 54%.
Langues parlées : Anglais 78%, Russe 66%
Attaques : SIG-Sauer Modèle P226 Auto 35%, 1D10 points de dommages

Center for Disease Control and Prevention (CDCP)

(Centre de prévention et de contrôle des maladies)

Date de fondation : Fondé sous le nom de *Center for Disease Control* en 1960, réorganisé le 31 octobre 1995.

Mission originelle : Protéger la santé de la population en assurant la direction et l'orientation des services de prévention et de contrôle médicaux et en intervenant en cas d'urgence sanitaire.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Les États-Unis et leurs territoires. Actions à l'étranger possibles avec accord du pays concerné.

Quartier Général : Atlanta, Géorgie.

Effectifs : 4300.

Budget annuel (en dollars U.S.) : Plus de 2 milliards.

Histoire/Description : Bien que son appellation ait été modifiée, cette administration est toujours couramment appelée CDC. Le CDC gère les programmes nationaux de prévention et de contrôle des maladies contagieuses et transmissibles, développe des programmes de prévention contre les maladies chroniques et vérifie les résultats de ces programmes avec l'aide des autorités médicales locales comme avec celles des États. Il intervient directement en cas d'urgence environnementale, biologique, chimique ou radiologique. C'est encore lui qui décide des règlements et du suivi des quarantaines concernant certains pays, qui s'assure qu'elles sont respectées et qui tente avec les autres nations de contrôler les maladies qu'il est possible d'éviter. Dans ce cadre, il est en liaison avec les organismes nationaux et internationaux comme l'Organisation Mondiale de la Santé ou l'Institut Mérieux pour coordonner leurs efforts.

Le CDC recouvre huit directions opérationnelles : l'Institut National pour la santé et la sécurité professionnelles, le Centre d'Éducation et de Promotion Médicales, le Centre Médical pour l'Environnement, le Centre National de Statistiques Médicales, le Programme de Santé International, le Centre des Services de Prévention, le Centre des Maladies Infectieuses et le Bureau pour le Programme d'Épidémiologie. Le Centre des Maladies Infectieuses est la division du CDC responsable de l'aide en cas d'épidémie, à l'intérieur ou à l'extérieur des États-Unis. C'est en son sein qu'on trouve la Branche des Pathologies Spéciales (ou "Chasseurs de microbes") dont les membres passent leur temps à rechercher et examiner des maladies nouvelles ou peu connues. Ils ont eu affaire aux substances les plus mortelles sur Terre (comme le virus Ebola, le virus de Marburg ou l'hantavirus), ayant un taux de mortalité de 90% parfois. La branche épidémiologique est le "directoire du renseignement" du CDC et intervient souvent en tant que consultant auprès des autres agences fédérales.

Profession possible

Chercheur du CDC : Bibliothèque, Biologie, Chimie, Crédit, Histoire naturelle, Informatique, Médecine, Pharmacologie, Premiers soins.

Exemple de personnage

Dr Birgit Ernestus, médecin, 36 ans
Race : Caucasienne

FOR	13	CON	13	TAI	10	INT	16	POU	11
DEX	10	APP	14	ÉDU	18	SAN	55	PV	12

Éducation : Doctorat de Médecine et de Virologie
Profession : Virologue au CDC
Compétences : Bibliothèque 44%, Biologie 92%, Chimie 54%, Crédit 46%, Histoire naturelle 73%, Informatique 33%, Médecine 77%, Pharmacologie 72%, Premiers soins 71%
Langues parlées : Allemand 95%, Anglais 63%

Garde-côtes

Date de fondation : 1790, sous le titre de Marine Fiscale. Assignés au Département de la Marine le 18 janvier 1915, puis au Département des Transports le 1er avril 1967.

Mission originelle : Aider à la collecte des taxes.

Mission actuelle : Faire respecter toutes les lois maritimes, assurer la sécurité en mer et prendre en charge les opérations de recherches et secours en mer.
Juridiction : Les eaux territoriales américaines.

Effectifs : 38 000 militaires et 5 200 civils.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 2,668 milliards.

Histoire/Description : À leur création, les Garde-côtes faisaient partie du Service des Fraudes Fiscales, mais ils sont passés d'une administration à une autre, la dernière étant celle des Transports, avec transfert de leur responsabilité à la Marine en cas de guerre. Ils interviennent énormément dans la lutte contre la contrebande, qu'il s'agisse de trafic de drogues ou de transport d'immigrants clandestins. Ils étaient en première ligne du programme d'interception des réfugiés haïtiens. Leurs attributions comprennent également l'organisation de recherches et de secours, le fonctionnement des aides à la navigation (phares et balises), les enquêtes sur les épaves et accidents maritimes et le nettoyage des nappes de pétrole déversé en mer.

Professions possibles

Officier : Droit, Natation, Navigation (maritime), Persuasion, Piloter un bateau, Psychologie, Trouver Objet Caché.

Marin : Électricité, Électronique, Mécanique, Natation, Premiers soins, Trouver Objet Caché + 2 compétences à titre personnel.

Pilote : Écouter, Électricité, Électronique, Mécanique, Navigation, Piloter un avion, Trouver Objet Caché + 1 compétence à titre personnel.

Exemple de personnage

Lieutenant Commandant Gordon Summers, 44 ans
Race : Caucasienne

FOR	10	CON	12	TAI	14	INT	14	POU	12
DEX	14	APP	10	ÉDU	21	SAN	60	PV	13

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Brevet de l'Académie des Garde-côtes
Profession : Officier
Compétences : Astronomie 32%, Droit 51%, Écouter 57%, Grimper 64%, Natation 74%, Navigation (maritime) 92%, Persuasion 56%, Piloter un bateau 81%, Premiers soins 56%, Psychologie 54%, Sauter 53%, Trouver Objet Caché 76%
Langues parlées : Anglais 95%
Attaques :
Coup de poing 63%, 1D3 points de dommages + bd
Ruger P-85 Auto 47%, 1D10 points de dommages

Bureau of Alcohol, Tobacco and Firearms (ATF)

(Bureau des Alcools, tabac et armes à feu)

Date de fondation : 1er juin 1972.

Mission originelle : Faire respecter les lois sur la production et la vente d'alcool, de tabac, d'armes à feu et d'explosifs. Enquêter sur les incendies et explosions.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Les États-Unis et leurs territoires.

Quartier Général : Washington, D.C.

Effectifs : 4 161 dont 3 000 agents.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 373 millions.

Histoire/Description : L'ATF est presque continuellement en état de siège ou près de l'être. Si ce n'est pas du fait de la *National Rifle Association*, c'est suite à une plainte pour discrimination raciale lors d'une embauche ou parce qu'il ne donne pas suite aux plaintes pour harcèlement sexuel dans ses rangs. À un moment donné, Ronald Reagan avait même promis de démanteler l'ATF. La principale mission de cette agence est aujourd'hui d'arrêter les trafiquants d'armes illégales et elle doit souvent avoir recours à des équipes paramilitaires et à des agents infiltrés. Ses agents se sont fait une réputation de "cow-boys" qui préfèrent enfoncer les portes à coups de pied avant de donner les vidéos pour le journal du soir, plutôt que de transmettre calmement des assignations à comparaître. Il faut reconnaître que, à une exception près, ces attaques surprises ont empêché les suspects de faire usage des armes automatiques illégales qu'ils détenaient. Au crédit de l'ATF, il faut reconnaître l'efficacité avec laquelle ses agents ont inspecté l'emplacement de la bombe du World Trade Center, trouvé le numéro minéralogique du véhicule dans lequel elle était et permis l'arrestation des terroristes. Leur laboratoire criminel est excellent, tout comme leur faculté de retrouver une arme. Il leur a fallu quatorze minutes pour remonter du numéro de série de l'arme avec laquelle on avait tiré sur le Président Reagan jusqu'à John Hinckley Jr.

Profession possible

Agent spécial de l'ATF : Baratin, Droit, Écouter, Pistolet, Psychologie, Trouver Objet Caché + 2 compétences à titre personnel.

Exemple de personnage

Shannon O'Williams, 27 ans
Race : Caucasienne

FOR 17	CON 15	TAI 12	INT 14	POU 13
DEX 13	APP 13	ÉDU 16	SAN 65	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Licence d'Administration policière
Profession : Agent spécial de l'ATF
Compétences : Arts martiaux 54%, Baratin 32%, Chimie 63%, Discrétion 43%, Droit 39%, Écouter 41%, Psychologie 58%, Se cacher 44%, Trouver Objet Caché 64%
Attaques :
- Beretta M92 Auto 73%, 1D10 points de dommages
- Coup de pied 43%, 1D6 points de dommages + bd
- Coup de poing 56%, 1D3 points de dommages + bd
- Coup de tête 14%, 1D4 points de dommages + bd
- H&K MP5 52%, 1D10 points de dommages
- Lutte 53%, spécial

Financial Crimes Enforcement Network (FinCEN)

(Réseau de lutte contre la criminalité financière)

Date de fondation : 25 avril 1990.

Mission originelle : Réunir, analyser et distribuer des informations financières à l'usage des autres agences fédérales.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Le FinCEN rassemble des informations émanant d'organismes financiers américains partout dans le monde et d'Interpol.

Quartier Général : Département du Trésor, Washington, D.C.

Effectifs : 206.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 22,8 millions.

Histoire/Description : Le FinCEN fut créé pour être le service de renseignements financiers du Département du Trésor et pour aider à son combat contre le blanchiment d'argent international (un trafic estimé à 3 000 milliards de dollars par an). Ce n'est pas une agence opérationnelle : le FinCEN n'a pas d'agents et n'engage aucune enquête de son propre chef. Il fait le lien entre les bases de données d'autres agences et envoie des demandes de renseignements à plus de 200 agences nationales et fédérales, pour le compte de toutes les agences fédérales de lutte contre le crime et de la CIA.

Le FinCEN est divisé en quatre services : analyse stratégique, soutien tactique, intégration de systèmes et gestion des ressources. Le service d'analyse stratégique regroupe les divisions de recherches internationales et d'analyse des données. Le service de soutien tactique est divisé en sections chargées du trafic de drogue, de la criminalité financière et du soutien opérationnel. Sur les 206 employés, 90 sont des analystes du Département du Trésor et 40 des agents spéciaux détachés par l'IRS, le Service des Douanes, les Services Secrets, la DEA, le Service d'Inspection Postale et le FBI. Le reste est essentiellement composé d'experts en gestion des systèmes d'informations.

Les principales bases de données du FinCEN sont situées dans les installations de l'IRS à Détroit, dans le Michigan, et du Service des Douanes à Newington, en Virginie. L'essentiel de ses renseignements provient des relevés de transactions financières que les banques, casinos et entreprises sont tenus de faire parvenir au Trésor dès lors qu'elles mettent en jeu plus de 10 000 dollars et du Service des Douanes qui répertorie tous les envois d'argent hors des États-Unis supérieurs à cette somme. Le FinCEN a aussi accès aux bases de données de quatorze agences fédérales, dont tous les services du Département du Trésor, la DEA, le Service d'Inspection Postale et le réseau de recherches d'Interpol. À l'heure actuelle (mars 1992), le FBI n'a pas donné son accord au partage de ses propres bases de données bien que lui-même soit le principal utilisateur de celles du FinCEN. La CIA et la DIA transmettent des informations au FinCEN "selon les circonstances".

Professions possibles

Analyste : Bibliothèque, Comptabilité, Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché + 2 compétences parmi les suivantes : Baratin, Droit, Écouter, Histoire, Langue étrangère, Marchandage, Psychologie + 1 autre compétence à titre personnel.

Gestionnaire de système d'information : Bibliothèque, Comptabilité, Électricité, Électronique, Informatique, Mécanique, Trouver Objet Caché + 1 compétence à titre personnel.

Exemple de personnage

Levi Williams, 42 ans
Race : Afro-américaine

FOR	14	CON	14	TAI	14	INT	17	POU	14
DEX	11	APP	16	ÉDU	18	SAN	70	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Maîtrise de Droit et de Comptabilité
Profession : Analyste du FinCEN
Compétences : Baratin 61%, Bibliothèque 78%, Comptabilité 77%, Conduire automobile 53%, Écouter 56%, Informatique 62%, Persuasion 68%, Psychologie 59%, Trouver Objet Caché 53%
Langues parlées : Anglais 93%
Attaques :

Coup de poing 86%, 1D3 points de dommages + bd

Llama M-82 Auto 42%, 1D10 points de dommages

Internal Revenue Service, Criminal Investigations Division (IRS, CID)

(Division de recherches criminelles du Fisc)

Date de fondation : 1er juillet 1919.

Mission originelle : Déceler toute infraction aux lois fiscales fédérales.

Mission actuelle : L'IRS/CID ne s'occupe pas des infractions fiscales liées à la drogue, l'alcool, le tabac ou aux armes à feu.

Juridiction : Les États-Unis et leurs territoires; autorisation d'effectuer enquêtes et arrestations.

Quartier Général : Washington, D.C.

Effectifs : 3 072 agents spéciaux.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 372 millions.

Histoire/Description : La division de recherches criminelles de l'IRS a perdu une bonne partie de ses attributions : le contrôle des stupéfiants en 1930 puis, en 1972, d'autres qui furent transférées au Bureau des Alcools, Tabac et Armes à Feu. L'IRS/CID est, malgré tout, encore l'une des agences fédérales anticriminalité les plus craintes des États-Unis. Les entreprises illégales sont quand même sujettes aux lois fiscales et la non-déclaration de revenus illégaux est un délit fédéral. Le CID dispose de pouvoirs étendus lui permettant de saisir les biens des fraudeurs et on lui a souvent reproché un manque de respect de la réglementation lors de ses recouvrements. L'IRS est présent dans 58 bureaux de district, au moins 1 par État. Ses bureaux régionaux sont situés à New York, Philadelphie, Atlanta, Chicago, Cincinnati, Dallas et San Francisco. Le CID pratique, à l'occasion, des opérations discrètes et des infiltrations lorsque le besoin s'en fait sentir, mais il n'a pas le droit de se livrer à des écoutes téléphoniques sans l'assistance du FBI.

Profession possible

Agent spécial de l'IRS : Baratin, Comptabilité, Droit, Écouter, Pistolet, Psychologie, Trouver Objet Caché + 1 compétence à titre personnel.

Exemple de personnage

Sandra Peltz, 28 ans
Race : Caucasienne

FOR 11	CON 14	TAI 10	INT 15	POU 13
DEX 12	APP 12	ÉDU 17	SAN 65	PV 12

Éducation : Licence de Comptabilité
Profession : Agent spécial de l'IRS
Compétences : Art (saxophone) 46%, Baratin 37%, Bibliothèque 69%, Comptabilité 82%, Conduire automobile 61%, Droit 68%, Écouter 38%, Informatique 46%, Marchandage 34%, Psychologie 57%, Trouver Objet Caché 72%
Langues parlées : Anglais 89%
Attaques : Revolver S&W M586 47%, 1D8+1D4 points de dommages

Service des Douanes

Date de fondation : 31 juillet 1879 (Service des Fraudes Fiscales), adjoint au Département du Trésor le 3 mars 1927.

Mission originelle : Calculer et encaisser les taxes sur les importations.

Mission actuelle : Lutter contre la contrebande de quelque produit que ce soit, faire respecter les lois sur les copyright, marques déposées et brevets, combattre les infractions aux lois sur l'import-export et les transferts illicites de capitaux dans le cadre de la campagne contre le blanchiment de l'argent sale.

Juridiction : Les États-Unis et leurs territoires.

Effectifs : 17399 inspecteurs des douanes, enquêteurs, officiers chargés des interceptions aériennes et agents spéciaux.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 1,719 milliard.

Histoire/Description : Le Service des Douanes a pour tâche de faire respecter les lois fédérales réglementant les importations et les exportations. Il possède des bureaux dans plus de 300 points d'entrée aux États-Unis. Ses agents spéciaux mènent les enquêtes les plus difficiles avec sous leurs ordres des inspecteurs des douanes, des enquêteurs et les agents d'interception, leur but étant surtout d'arrêter la contrebande de produits soumis à l'impôt, de stupéfiants, d'argent, de technologie de pointe, d'immigrants et d'armes illégaux et de marchandises et œuvres d'art volées. À titre d'exemple, en 1981, des agents spéciaux procédèrent à l'arrestation d'un étudiant de l'Université de Columbia qui avait introduit en fraude sur le territoire américain 287 livres rares (dont un exemplaire de 1683 du *Discorsi* de Galilée), une collection estimée à deux millions de dollars et dérobée à l'Université de Londres.

Sous la direction de William Von Rabb, à l'époque de Ronald Reagan, le Service des Douanes s'est fortement paramilitarisé. Son budget lui a permis d'acquérir de nouveaux bateaux hors-bord pour les patrouilles et des hélicoptères Blackhawk UH-60 pour les interceptions de trafiquants de drogue. Il en résulta une rivalité avec les Garde-côtes et la DEA. Ces derniers temps, le Service des Douanes est devenu avec l'IRS, la principale agence de lutte contre le blanchiment de l'argent sale.

Professions possibles

Agent spécial des Douanes : Baratin, Droit, Écouter, Pistolet, Psychologie, Trouver Objet Caché + 2 compétences à titre personnel.

Inspecteur des Douanes : Droit, Écouter, Fusil à pompe, Pharmacologie, Piloter un bateau, Pistolet, Trouver Objet Caché + 1 compétence à titre personnel.

Officier d'interception aérienne : Écouter, Électricité, Électronique, Mécanique, Navigation, Piloter un avion, Trouver Objet Caché + 1 compétence à titre personnel.

Exemple de personnage

Garry Harpo, 35 ans
Race : Caucasienne

FOR	14	CON	10	TAI	13	INT	13	POU	11
DEX	15	APP	16	ÉDU	15	SAN	55	PV	12

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Licence de Science militaire
Profession : Officier d'interception
Compétences : Écouter 38 %, Électricité 37 %, Électronique 33 %, Mécanique 46 %, Navigation (aérienne) 24 %, Piloter un avion civil 73 %, Piloter un hélicoptère 77 %, Trouver Objet Caché 68 %.
Langues parlées : Anglais 82 %, Espagnol 42 %
Attaques :
Coup de poing 73 %, 1D3 points de dommages + bd
Fusil-mitrailleur M-60 49 %, 2D6+4 points de dommages
Ruger P-85 Auto 47 %, 1D10 points de dommages

Services Secrets

Date de fondation : 1865.

Mission originelle : Combattre les faux-monnayeurs.

Mission actuelle : Protéger le Président et le Vice-Président, leurs familles, les candidats à la Présidence, les chefs d'État étrangers en visite et autres dignitaires. Faire respecter la loi contre la fausse monnaie, les fraudes, la contrefaçon, les escroqueries à la carte de crédit, la fraude informatique et les transferts illicites de capitaux par voie électronique.

Juridiction : Les États-Unis et leurs territoires. La protection des personnalités à l'étranger est assurée en liaison avec les forces de polices et de renseignement locales.

Quartier Général : Washington, D.C.

Effectifs : 2062 agents spéciaux; 1081 en uniforme.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 469 millions.

Histoire/Description : Mis en place pour combattre la contrefaçon de la toute nouvelle monnaie des États-Unis, les Services Secrets constituèrent pendant de nombreuses années un service d'action *ad hoc*. Ils luttèrent contre les trafiquants d'opium, le Ku Klux Klan, les espions durant la guerre hispano-américaine et la Première Guerre mondiale, les fraudes sur les terres fédérales, Al Capone et une tentative de vol de la dépouille du Président Lincoln, et prêtèrent leurs agents spéciaux au Département de la Justice jusqu'en 1908. Depuis les années 30, d'autres agences ont pris en charge une partie de ces attributions. Les Services Secrets se voient quand même assigner des missions de protection, ce fut le cas pour la *Joconde* quand le tableau fut exposé à New York ou pour le Pape lors de sa visite aux États-Unis. Ils conservent 65 bureaux à travers le pays.

La Branche Recherche Protectrice est chargée de trouver les assassins potentiels du Président avant qu'ils deviennent une menace. Elle enquête chaque année sur 14000 personnes ayant menacé le Président, a dressé un fichier de 30000 suspects contrôlés systématiquement quand le Président se rend dans leur région. Les 400 principaux suspects sont l'objet d'une surveillance constante par douze à quinze agents et tous les moyens sont bons pour les maintenir hors du chemin du Président.

La division d'agents en uniforme a été créée le 1er juillet 1922 pour assurer la sécurité de la Maison Blanche et des autres bureaux présidentiels, la résidence du Vice-Président, l'Immeuble du Trésor et son annexe et les ambassades étrangères dans tout le pays.

Professions possibles

Agent spécial des Services Secrets : Baratin, Droit, Écouter, Pistolet, Psychologie, Trouver Objet Caché + 2 compétences parmi les suivantes : Arts martiaux, Contrefaçon, Esquive (qui peut servir à se mettre sur la trajectoire d'une attaque contre quelqu'un d'autre), Mitraillette.

Agent en uniforme des Services Secrets : Arts martiaux, Droit, Écouter, Fusil, Pistolet, Premiers soins, Psychologie, Trouver Objet Caché.

Exemple de personnage

Donald Grey, 33 ans
Race : Caucasienne

FOR	12	CON	13	TAI	15	INT	14	POU	15
DEX	18	APP	11	ÉDU	18	SAN	75	PV	14

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Licence de Criminologie
Profession : Agent spécial des Services Secrets
Compétences : Arts martiaux 62%, Baratin 54%, Conduire automobile 62%, Contrefaçon 58%, Droit 31%, Écouter 47%, Esquive (avec option Bloquer) 56%, Psychologie 56%, Trouver Objet Caché 78%
Langue parlée : Anglais 92%
Attaques :
Coup de pied 27%, 1D6 points de dommages + bd
Coup de poing 66%, 1D3 points de dommages + bd
Coup de tête 14%, 1D4 points de dommages + bd
Lutte 63%, spécial
Mitraillette Uzi 54%, 1D10 points de dommages
Ruger P-85 Auto 72%, 1D10 points de dommages

Federal Research Division, Bibliothèque du Congrès (FRD)

Date de fondation : 1948.

Mission originelle : Aider l'Armée de l'air à déterminer des objectifs en Union Soviétique grâce au ressources de la Bibliothèque du Congrès.

Mission actuelle : Mener des recherches bibliographiques et dresser des rapports de synthèse pour aider les diverses agences gouvernementales.

Juridiction : Analyse de documents non confidentiels uniquement.

Quartier Général : La Cour de la Marine à Washington, D.C. (La bibliothèque apprécie peu cette relation).

Effectifs : 829.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 61 millions.

Histoire/Description : Connu à l'origine sous le nom de Division de Recherches Aériennes, la FRD se vit assigner la tâche de déterminer les objectifs possibles pour une attaque nucléaire sur l'Union Soviétique, en se servant d'informations publiques. Ses attributions se sont étendues par la suite pour couvrir des recherches effectuées pour le compte de toutes les agences gouvernementales à partir des données disponibles à la Bibliothèque du Congrès. La FRD a eu pendant un temps une relation exclusive avec la DIA et les services de renseignement militaires. Ses études ont couvert des sujets comme les élites et la propagande soviétiques, les dynamiques culturelles du Moyen-Orient, la technologie du laser, les insurrections en Amérique Centrale, les capacités militaires et défensives, les transferts d'armes et de technologie, l'instabilité du continent africain, les économies des pays de l'Est, la production de matériel stratégique et les installations médicales étrangères. Toutes ces études sont, cependant, réalisées à partir de documents non confidentiels. La Bibliothèque du Congrès abrite (au moment où ceci est rédigé) 85 millions de livres, bandes magnétiques, cartes, manuscrits, disques, films, photos et microfilms, répartis sur plus de 850 kilomètres d'étagères.

Profession possible

Chercheur de la FRD : Bibliothèque, Histoire, Informatique, Langue étrangère, Trouver Objet Caché + 3 compétences à titre personnel.

Exemple de personnage

Cassandra Buie, 59 ans
Race : Afro-américaine

FOR	6	CON	9	TAI	13	INT	14	POU	13
DEX	12	APP	13	ÉDU	18	SAN	65	PV	11

Éducation : Maîtrise de Documentaliste
Profession : Chercheuse à la Bibliothèque du Congrès
Compétences : Archéologie 62 %, Bibliothèque 95 %, Équitation 62 %, Histoire 79 %, Histoire naturelle 63 %, Informatique 54 %, Littérature 63 %, Occultisme 68 %, Trouver Objet Caché 58 %
Langues parlées : Anglais 95 %
Attaques : Aucune

Securities and Exchange Commission (SEC), Division of Enforcement

(Commission des opérations de bourse et des changes)

Date de fondation : 1933.

Mission originelle : Faire respecter les lois fédérales sur les titres boursiers.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Les États-Unis et leurs territoires.

Quartier Général : Washington, D.C.

Effectifs : 2745, dont 900 travaillant hors de Washington.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 249 millions.

Histoire/Description : Le gouvernement créa la SEC à la suite du krach boursier de 1929, une agence indépendante, impartiale et quasi-judiciaire chargée d'assurer la divulgation d'un minimum d'informations sur les entreprises et leurs valeurs financières. La SEC veille aux achats et ventes illégaux ou frauduleux d'actions ou d'obligations comme aux infractions à la loi contre les délits d'initiés. Elle lance des enquêtes et peut ordonner la communication de documents via le Bureau du Procureur des ETATS-UNIS, mais elle ne peut procéder à aucune arrestation. Elle présente son dossier au Procureur, lequel engage les poursuites et délivre un mandat d'amener. La SEC compte 9 bureaux régionaux et 4 bureaux sectoriels à l'extérieur de Washington, D.C.

Profession possible

Inspecteur de conformité des opérations de bourse : Baratin, Comptabilité, Droit, Informatique, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché + 1 compétence à titre personnel.

Exemple de personnage

Robert Fellman, 34 ans
Race : Caucasienne

FOR 18	CON 14	TAI 11	INT 16	POU 17
DEX 12	APP 11	ÉDU 18	SAN 85	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Maîtrise de Gestion
Profession : Inspecteur chargé des opérations de bourse
Compétences : Baratin 47%, Bibliothèque 48%, Comptabilité 77%, Conduire automobile 52%, Droit 56%, Informatique 51%, Lancer 67%, Marchandage 53%, Persuasion 57%, Psychologie 33%, Trouver Objet Caché 64%
Langue parlée : Anglais 91%
Attaques : Batte de base-ball 49%, 1D8 points de dommages + bd

Service d'Inspection Postale des États-Unis

Date de fondation : 1879, avec une réorganisation qui l'a rendu indépendant du pouvoir exécutif le 12 août 1970.

Mission originelle : Assurer la sécurité et la livraison du courrier à l'intérieur des États-Unis.

Mission actuelle : Inchangée.

Juridiction : Les États-Unis et leurs territoires.

Quartier Général : Washington, D.C.

Effectifs : 749 000 personnes dans la Poste américaine.

Budget annuel (en dollars U.S.) : 51 milliards pour la Poste.

Histoire/Description : Le Service Postal américain gère 40 000 bureaux et guichets de poste, voit transiter chaque année dans les 166 milliards de plis (selon ses estimations) et traite pour 25 milliards de dollars d'objets financiers (mandats). Sur le plan bureaucratique, c'est un monstre. Le Service d'Inspection Postale est sa police interne, chargée de protéger le courrier, les fonds transportés et ses installations, d'appréhender ceux qui transgressent les réglementations postales, d'auditer les autres services de la Poste et de mener les enquêtes concernant la sécurité et l'efficacité du trafic postal. Ses inspecteurs sont très actifs dans le domaine des fraudes, du vol de courrier, des colis piégés, d'envois de stupéfiants et de distribution de pornographie pédophile. Ces deux dernières sections sont malheureusement connues pour être à la fois trop zélées et incompétentes. Le tableau de chasse du Service d'Inspection Postale s'est amélioré ces dernières années et il fut à la tête des recherches concernant le terroriste Unabomber, avec le BATF et le FBI. Plus récemment, il a également redoré encore son blason en reprenant et en poursuivant l'activité d'une société de trafic de pornographie pédophile. Les centaines de commandes d'amateurs de pédophilie ont permis un nombre d'arrestations et de condamnations sans précédent.

Profession possible

Inspecteur du Service Postal : Baratin, Comptabilité, Droit, Informatique, Pistolet, Psychologie Trouver Objet Caché + 1 compétence à titre personnel.

Exemple de personnage

Johann Baldwin, 30 ans
Race : Afro-américaine

FOR	11	CON	16	TAI	13	INT	13	POU	10
DEX	13	APP	18	ÉDU	15	SAN	50	PV	15

Bonus aux dommages : +1D4
Éducation : Brevet de Comptabilité.
Profession : Inspecteur du Service Postal
Compétences : Baratin 72%, Comptabilité 62%, Conduire automobile 58%, Discrétion 26%, Droit 32%, Écouter 53%, Informatique 12%, Marchandage 66%, Psychologie 52%, Se cacher 29%, Trouver Objet Caché 77%
Langues parlées : Anglais 79%
Attaques : Revolver Colt Viper 62%, 1D10 points de dommages

Appendice H : Nouvelles compétences

John H. Crowe III

Delta Green fait référence à un certain nombre de compétences absentes de la cinquième édition de *l'Appel de Cthulhu*, toutes présentes sur la feuille de personnage située en fin de cet ouvrage. Nous espérons que les joueurs qui utiliseront cette dernière remarqueront ces compétences et en achèteront certaines. Il est à noter qu'elles peuvent être utiles en dehors de ce livre et que la plupart apparaissent dans les suppléments édités par Pagan Publishing.

Architecture [00%]

Il s'agit de la connaissance des styles d'architecture et de design à travers le monde, permettant à un investigateur de les reconnaître et de les replacer dans leur contexte géographique, historique et culturel.

Le Gardien peut aussi estimer que cette compétence inclut quelques connaissances en ingénierie et permet donc de juger de la stabilité d'une structure, de son ancienneté, sa composition, etc. Architecture ne permet pas toutefois de concevoir ou de réaliser une structure stable.

Bateau [10%]

Cette compétence représente l'aptitude à manœuvrer un petit bateau, du genre canoë, kayak ou barque. Elle ne sert à rien dès qu'il s'agit de piloter un navire à moteur ou à voile. La base est de 10% et on considère que 25% en représente une connaissance correcte (tout comme c'est le cas de Conduire automobile ou Équitation).

Botanique [00%]

C'était une compétence standard jusqu'à la quatrième édition de *l'Appel de Cthulhu*, souvent utilisée dans le jeu. Elle est gardée ici parce qu'elle est jugée intéressante. Pour reprendre une définition précédente, elle permet à un investigateur de reconnaître une plante et de juger dans quelle mesure elle peut être utile ou dangereuse. Face à une plante inconnue, cette compétence peut servir à deviner son habitat ou sa région d'origine.

Cartographie [00%]

Un investigateur possédant cette compétence a reçu une formation de cartographe et de géographe. En plus de savoir lire et tracer une carte, il a des connaissances de base en topographie, climatologie ainsi que sur l'environnement.

Charpente/Menuiserie [10%]

Les bases du travail et de la réparation d'objets en bois, grâce à des outils simples.

Chirurgie [00%]

C'est la capacité d'opérer des hommes. Cette compétence recouvre l'emploi d'équipements chirurgicaux simples et des médicaments adéquats. Les opérations spécialisées (neurochirurgie, par exemple) ou dans des cas difficiles (blessures par balles multiples, par exemple) peuvent subir un malus au jet de dés, tandis que des opérations de routine bénéficieront, soit d'une absence de malus, soit d'un bonus.

Contrefaçon [00%]

C'est l'art de fabriquer ou de falsifier des documents, de la simple lettre aux papiers d'identité, une compétence vitale pour les agences d'espionnage, mais utile aussi aux criminels. Elle permet également de détecter des faux documents, de la fausse monnaie, etc.

Criminologie [00%]

Cette compétence est, le plus souvent, détenue par un médecin ou un officier de police expérimenté. Il s'agit de la connaissance et de l'aptitude à interpréter des indices relevés sur le lieu d'un crime, principalement en ce qui concerne le cadavre. La compétence de Médecine la complète bien. La cinquième édition de *l'Appel de Cthulhu* comporte un excellent article sur la criminologie qui pourra être utile aux joueurs qui prennent cette compétence.

Cryptographie/Codes [00%]

C'est l'aptitude à chiffrer et déchiffrer un message codé selon un code connu et à décrypter un texte codé suivant un procédé inconnu. Ce dernier cas nécessite en général beaucoup de temps et plusieurs jets de dés réussis avant que la transcription soit complète.

Déguisement [05%]

La capacité de déguiser son apparence est potentiellement vitale pour un agent de renseignement ou des forces de l'ordre. L'utilisation judicieuse de maquillage et de vêtements permet à une personne de se fondre dans une foule ou d'infiltrer une organisation. Une réussite au jet de Déguisement signifie que l'utilisateur a pu modifier ou améliorer son apparence physique. Un échec avec une marge minime signifie (au choix du Gardien) que le déguisement a un petit défaut (par exemple, s'il s'agit de se faire passer pour un gardien de prison, un échec peut indiquer qu'un insigne a été mal placé ou oublié) susceptible d'être remarqué par un observateur attentif. Un échec avec une marge élevée indique que le déguisement n'abuse personne et qu'une autre approche est nécessaire. Déguisement ne concerne que l'aspect physique du sujet

et ne compense pas la barrière du langage, de l'accent, de papiers mal imités ou de maladresses dans le comportement.

Explosifs [00%]

Cette compétence permet à son utilisateur de savoir comment et où placer des charges d'explosifs, mais aussi quelle quantité utiliser pour obtenir l'effet voulu. À partir de 40%, l'utilisateur est à même de fabriquer des explosifs simples pour peu qu'il dispose des matériaux et outils nécessaires.

Hypnose [00%]

C'est la faculté de placer un sujet volontaire en état de transe. Cette compétence est utilisée en psychothérapie et même pour les enquêtes criminelles, et beaucoup de gens sont persuadés qu'elle représente un moyen de retrouver des souvenirs perdus. Un hypnotiseur entraîné utilise une voix calme et la perte de l'orientation pour amener le sujet en transe et exercer alors un contrôle sur lui. On ne peut toutefois s'en servir pour forcer le sujet à accomplir un acte extrême (violent, par exemple) s'il n'y est pas enclin. Un sujet placé sous hypnose finira par en sortir, au bout de quelques heures généralement. On rappellera encore une fois que cette compétence ne peut être utilisée que sur un sujet *volontaire*. Enfin, il arrive aussi qu'une telle personne soit naturellement difficile à hypnotiser. Les sujets les plus sensibles à l'hypnose sont les personnes imaginatives, intelligentes, instruites et à l'esprit ouvert.

Mathématiques [10%]

C'est l'aptitude à faire des calculs mathématiques. Plus le score est élevé, plus la connaissance de l'utilisateur est étendue. À 20%, la personne connaît probablement l'arithmétique de base, à 40%, elle maîtrise l'algèbre et à 60% les mathématiques complexes (intégrales, etc.).

Navigation, Terrestre [10%]

Dans la cinquième édition de *l'Appel de Cthulhu*, Navigation est une compétence essentielle couvrant une extraordinaire diversité de méthodes. Aussi dans le présent ouvrage, pour plus de commodités, lui sont substituées deux compétences plus faciles à gérer et plus réalistes.

Navigation Terrestre utilise une boussole, une carte, associe cette dernière au terrain, aux distances, etc. Cette compétence peut être apprise chez les boy-scouts, à l'école ou à l'armée et rien n'empêche les joueurs de la sélectionner. Elle joue un rôle très important dans la nature. Aujourd'hui, le système de repérage GPS l'a rendue bien plus simple.

Navigation, Aérienne/maritime [00%]

Proche de Navigation Terrestre, cette compétence est plus technique et correspond à une formation plus poussée. On se sert traditionnellement d'un sextant, de tables et autres accessoires similaires. Elle profite aujourd'hui des techniques informatiques et des satellites.

Parachute [00%]

Il s'agit de l'aptitude à mettre et utiliser convenablement un parachute, militaire ou sportif. Cette compétence ne couvre pas l'usage des sièges éjectables, mais un soldat entraîné sait comment s'éjecter automatiquement d'un avion (c'est ensuite qu'il aura besoin de la compétence Parachute, pour contrôler sa descente et atterrir sans casse).

Pour sauter d'un avion volant normalement, trois jets de dés sont nécessaires. Le premier pour sortir de l'appareil. Sur un échec, un petit problème se présente qui peut être corrigé par la réussite d'un second jet. En cas d'échec critique, le parachute se déploie trop tôt et s'emmêle dans l'appareil. Si on se sert d'une ligne statique pour le saut (attachée à un câble fixé dans l'appareil, comme c'est souvent le cas pour les parachutistes militaires) le jet se fait avec un score doublé ou triplé (au choix du Gardien).

La réussite d'un deuxième jet permet au sauteur de contrôler la descente et de déterminer son point d'atterrissage. Les parapentes et parachutes sportifs accordent un large contrôle de la direction de la descente, alors que les parachutes militaires ne bénéficient que d'une manœuvrabilité limitée et descendent beaucoup plus vite. Si le jet se solde par un échec, un ennui se présente (des fils emmêlés, un parachute mal ouvert, etc.), susceptible d'être corrigé par la réussite d'un autre jet. En cas d'échec critique, le problème est très grave : la toile ne se déploie pas ou est tout emmêlée. Le seul recours est d'utiliser le parachute de secours (si on en a un), lequel nécessitera un jet réussi.

Le troisième et dernier jet de dés détermine la qualité de l'atterrissage. En cas d'échec, il provoque des dégâts mineurs (1D6 PV plus une blessure ennuyeuse – contusions, foulures –), qui peuvent être évités par un jet de Sauter réussi. Si le troisième jet de Parachute ou celui de Sauter aboutit à un échec critique, les dégâts sont de 2D6 PV et assortis d'une blessure grave – fracture de la jambe, la hanche ou l'épine dorsale, commotion, traumatisme cérébral.

Plongée [00%]

C'est l'aptitude à porter et utiliser un appareil respiratoire sous-marin. Depuis la Seconde Guerre mondiale, cela couvre les scaphandres autonomes et au siècle dernier et au début du XXème siècle, les scaphandres reliés à la surface pour l'approvisionnement en air (la compétence pourrait alors être appelée "Marche sous-marine" et démarrer à 00%).

En plus de savoir comment se servir de ces équipements, la compétence inclut des connaissances liées à la plongée, telles que comment éviter les torsions, effectuer des réparations mineures et déterminer la quantité d'air nécessaire à une profondeur donnée.

Plongée ne se substitue pas à la compétence Nager. Un plongeur devrait être un nageur entraîné (40% au moins dans cette compétence).

Science militaire [00%]

C'est la connaissance du fonctionnement de l'armée, une compétence générale englobant la tactique, les procédures, l'histoire et les traditions militaires, ainsi qu'une connaissance de base de l'équipement. Bien qu'on ne puisse utiliser cette compétence pour se servir d'armes ou d'appareils militaires, on possède quelque connaissance de leur utilité, leurs points forts et faibles. Pour résumer, Science militaire permet à son détenteur de reconnaître un bombardier *Stratofortress* B-52, mais pas de le faire démarrer ou de le piloter. Tous les vétérans de l'armée devraient maîtriser cette compétence, au moins modérément. Le Gardien peut envisager de donner à

tous les personnages de ce type un score de base dans cette compétence (20 % plus 2D10 % paraît raisonnable).

Voile [00 %]

C'est la capacité à piloter un bateau à voiles, de le manœuvrer, de mettre et maintenir le cap. En d'autres temps, lorsque les grands navires à voiles prédominaient, cette compétence était essentielle aux marins. Aujourd'hui, elle correspond surtout à l'utilisation de petits voiliers ou de yachts.

Zoologie [00 %]

Jusqu'à la quatrième édition de *l'Appel de Cthulhu*, Zoologie était une compétence standard souvent utilisée. Elle est conservée ici, parce que jugée intéressante. Pour reprendre une définition précédente, elle permet à un investigateur de reconnaître un animal et de déterminer son habitat et sa région d'origine. C'est une compétence un peu fourre-tout qui inclut des disciplines plus spécialisées telles que l'entomologie (étude des insectes).



Dégaine, connard.

Appendice I : Les armes à feu modernes

John H. Crowe III

Lors du choix des armes à intégrer dans *Delta Green*, il a été décidé de se limiter aux armes militaires postérieures à la Seconde Guerre mondiale. Un assortiment d'armes de sport et d'armes plus anciennes, qu'elles soient encore utilisées après la guerre ou qu'elles soient simplement courantes ont été ajoutées. On notera que certains modèles qui furent fabriqués dans de nombreux pays (FN Browning High Power, AK-47 et AKM, M-1 Garand, Colt M1911A1 ou FN FAL, par exemple) ne sont listés ici que dans leur pays d'origine.

Les tables comportent dix colonnes, détaillant les caractéristiques des armes. L'auteur ne peut qu'encourager le lecteur à lire attentivement ce qui va suivre pour éviter les confusions et erreurs d'interprétation.

Nom : Les noms des armes varient énormément, mais ils sont le plus souvent précédés du nom du fabriquant (Astra, Colt, Heckler & Koch, Mauser) suivi d'un numéro indiquant le modèle, correspondant souvent à l'année où l'arme est apparue. Ces numéros comportent parfois un tiret. On parlera ainsi de M16 ou de M-16, de M60 ou de M-60. Les deux versions sont correctes et correspondent aux mêmes armes.

Calibre : Il s'agit de la taille des munitions utilisées. À l'exception des fusils de chasse, le calibre est déterminé par le diamètre de la balle, mesuré en pouces ou en millimètres. Les calibres indiqués ici sont *très* spécifiques. Une balle correspondant à une arme, de même taille qu'une autre, n'ira cependant pas dans cette seconde arme qui n'est pas prévue pour elle. On trouve, par exemple, de nombreux modèles de munitions 9 mm pour pistolets, dont le Parabellum, les 9 mm Steyr, 9 mm Mauser, 9 mm Browning Long, 9 mm Largo et 9 mm Glisenti. Il est possible de charger une balle de 9 mm Parabellum allemande dans un pistolet italien conçu pour du 9 mm Glisenti, mais le résultat risque d'être catastrophique. L'arme peut fonctionner, mais elle peut aussi s'enrayer ou exploser au visage du tireur. De plus, la balle peut très bien ne pas passer le cap de l'alimentation, c'est-à-dire passer du chargeur à la chambre. Aussi, quand une arme est décrite comme étant disponible en, par exemple, .32 ACP ou .380 ACP, cela veut dire qu'il en existe deux versions, chacune pouvant utiliser un modèle de munitions.

Certaines armes sont conçues pour accepter plusieurs types de munitions, mais elles sont peu nombreuses. Leur description sera alors du style ".22 short, .22 long et .22 long rifle", précisant bien *et* et non *ou*. En règle générale, le calibre détermine ou influe sur les dommages infligés, la portée efficace, le type de mécanisme et la capacité du chargeur. Certains calibres ont plusieurs dénominations : le 9 mm Parabellum est parfois appelé 9 mm Luger et le .30-06 devient à l'occasion M1906, mais il n'est donné ici qu'un seul de ces noms.

Comme de nombreuses armes existent en plusieurs calibres, la place manque pour tout lister ici et leur description porte alors la mention "+A" après les calibres standards. "+A" signifie "Plus Autres" et indique que l'arme est disponible pour d'autres calibres non indiqués dans la table. Comme d'habitude, ces autres calibres ne sont pas interchangeables entre eux ni avec ceux qui sont indiqués.

Cadence : Il s'agit de la cadence de tir. Les valeurs indiquées dans cette colonne sont conformes au règles de Chaosium et non au *Weapons Compendium*, un autre produit de Pagan Publishing (dont sont extraits une grande partie de ces tables).

Elle est établie sur le nombre de balles pouvant être tirées en un round de combat de trois secondes. Lorsqu'on trouve une fraction, 1/2 par exemple, le premier chiffre indique le nombre de balles que l'on peut tirer en un nombre de rounds égal au second chiffre (une balle tous les deux rounds, dans cet exemple). Dans le cas d'armes à un coup, la Cadence indiquée est de 1.

Capacité : Il s'agit de la capacité du chargeur; elle indique le nombre de balles que l'on peut mettre dans une arme, sans compter le fait que certains modèles permettent d'en placer une immédiatement dans le canon, rendant ainsi l'arme "chargée à bloc". Les revolvers et armes à canon simple ou multiples sont toujours considérés comme étant "à plein", à moins que celui qui les portent ne spécifie qu'il ne place pas de balle sous le percuteur. Lorsqu'une personne tombe, s'accroche ou se montre maladroite, le Gardien peut demander un jet de Chance pour savoir si le coup part ou non. Une sécurité n'empêchera pas systématiquement ce genre d'accident, mais diminuera les risques.

Action : Il s'agit d'un terme courant servant à définir la façon dont une arme fonctionne. Elle influe sur l'efficacité de l'arme et sa précision. Elle est indiquée ici pour donner au lecteur une idée générale de la façon dont sont conçues et maniées les armes à feu. Voici d'abord les différents types d'Action indiqués dans la table.

Automatique : Les armes entièrement automatiques ont transfiguré les combats au cours du XXème siècle. Durant la Grande Guerre, les mitrailleuses infligèrent d'effroyables dégâts en raison de leur puissance de feu et des erreurs tactiques du camp opposé. À la fin de la guerre, des armes automatiques plus légères, portables (mitraillettes, fusils automatiques et mitrailleurs) avaient fait leur apparition en grand nombre. Les armes automatiques peuvent tirer plusieurs

balles pour chaque appui sur la détente et continuent de faire feu jusqu'à l'épuisement des munitions ou une défaillance de l'arme.

Barillet : Ce mécanisme, plus courant sur les armes de poing, a recours à un cylindre rotatif contenant les munitions. On distingue deux types de revolvers : simple action et double action. Avec un revolver simple action, il est nécessaire de ramener le marteau manuellement en arrière (en général avec le pouce) pour faire tourner le barillet et préparer l'arme pour tirer, ce qui ralentit la cadence de tir. Les revolvers double action peuvent tirer une balle par action sur la détente, permettant un tir plus rapide. Les armes à barillet sont très fiables, même dans les circonstances les plus difficiles et, dans le cadre du jeu, ne peuvent s'enrayer.

Culasse mobile : C'est le type d'action que l'on rencontre le plus sur les fusils utilisés par les militaires de la première moitié du siècle. Son apparition inaugura une ère nouvelle d'armes légères plus rapides, plus précises et plus fiables. Pour permettre le fonctionnement de l'arme, la poignée de la culasse doit être relevée, tirée vers l'arrière pour éjecter la douille vide et réarmer le percuteur, son retour en place amenant une nouvelle balle dans la chambre et mettant l'arme en position de tir. Les mouvements nécessaires de la part du tireur sont deux fois plus nombreux que dans le cas d'un fusil à pompe ou à levier, mais ces derniers sont moins fiables et plus onéreux à fabriquer.

Levier : Ce mécanisme, courant sur les fusils pour tir sportif, permet une cadence raisonnable mais manque de fiabilité, comparé aux autres types d'armes à feu. Lorsque le tireur déplace le "levier" vers la position basse ou verticale, la douille vide est éjectée et le marteau ou percuteur réarmé. Une nouvelle balle est amenée dans la chambre par le mouvement de retour du levier, l'arme étant alors prête à tirer. Cela ne nécessite qu'un minimum de mouvements et place naturellement la main du tireur à proximité de la détente.

Pompe : Également appelé Glissière. Ces armes ont une cadence de tir raisonnable, mais sont très susceptibles de s'enrayer. Ramener la glissière vers l'arrière éjecte la douille vide et réarme le marteau ou le percuteur. Le retour de la pompe vers l'avant amène alors une nouvelle balle dans la chambre. De tous les mécanismes manuels, c'est celui qui requiert le moins de mouvements et la main du tireur ne quitte jamais la détente.

Semi-automatique : Les armes semi-automatiques (souvent confondues avec les armes automatiques) tirent une balle par action sur la détente. Elles présentent une bonne cadence de tir, mais sont bien plus sujets aux défaillances que les autres armes. Le sable, la saleté, la corrosion, etc. peuvent affecter très sérieusement leur fonctionnement.

Simple et multi-chambre : Ces armes sont d'une simplicité extrême, n'utilisant qu'un seul percuteur ou marteau qui retombe lorsqu'on appuie sur la détente pour faire partir la balle dans la chambre. Elles doivent être rechargées après usage, mais dans certains cas, il est possible de tirer avec plusieurs chambres simultanément (comme avec la plupart des fusils à deux canons).

Tir sélectif : Ces armes comportent un "bouton de sélection" permettant de les utiliser en mode semi-automatique ou automatique.

Chargement : Ceci décrit la manière de recharger l'arme et le tireur peut y attacher une grande importance. Certaines méthodes sont plus rapides et plus efficaces, ce qui sera primordial au cours d'un combat. Voici chaque méthode présente dans les tables.

Bande : Les bandes ne sont utilisées qu'avec les armes automatiques, leur permettant de tirer un grand nombre de balles sans avoir à recharger. Elles sont constituées de tissu ou de maillons métalliques contenant les cartouches. Les vieilles bandes ont tendance à être détériorées et peuvent fonctionner moins bien. Certains bandes métalliques se désagrègent en maillons isolés lors de leur utilisation (comme celles des fusils mitrailleurs M-60) et d'autres non (comme celles des mitrailleuses PK). Dans les deux cas, la bande peut être rechargée et réutilisée, bien que la récupération des maillons d'une bande désagrégée demande du temps. Les tireurs entreprenants peuvent attacher plusieurs bandes métalliques les unes à la suite des autres pour accroître leur longueur et réduire le besoin de rechargement.

Barillet éjectable : Ce mécanisme, présent uniquement dans les revolvers, fait sortir le barillet de son emplacement grâce à une charnière et un loquet, ce qui permet de recharger plus rapidement (comme dans le cas des fusils pliants) et éventuellement d'utiliser des accessoires accélérant le rechargement.

Camembert : Les camemberts sont simplement des magasins de grande taille, contenant plus de balles que leurs cousins plus petits. Dans la pratique, s'ils contiennent plus de balles, ils sont plus longs à recharger et ont tendance à faire du bruit lorsqu'on se déplace. Une personne silencieuse par ailleurs peut être trahie par le bruit des cartouches heurtant les parois du camembert de son arme.

Chargement latéral : Les armes de ce type doivent être rechargées par une ouverture sur la surface inférieure ou latérale de l'arme, ou tout mécanisme similaire. Cette méthode, très lente, nécessite d'engager chaque balle manuellement dans le corps de l'arme. Il faut ajouter que les armes à barillet et chargement latéral n'éjectent pas correctement les douilles, lesquelles doivent être retirées à la main avant de pouvoir recharger.

Clip : Également appelé "trombone" ou "chargeur". Il s'agit d'une petite attache métallique retenant les cartouches et permettant de recharger plus rapidement les fusils ou les pistolets. Son utilisation est généralement facultative, les cartouches pouvant être chargées une à une en cas de besoin, même si l'utilisation d'un clip tout préparé accélère le chargement. Parfois, ce dernier est automatiquement éjecté une fois la dernière cartouche tirée (l'exemple le plus notable étant le fusil M1 Garand). La plupart de temps, cependant,

le clip est inséré et les cartouches poussées de celui-ci dans l'arme. Le clip est alors retiré et mis de côté. Comme dans le cas des magasins détachables, le clip est réutilisable de nombreuses fois sans perdre de son efficacité.

Fusil pliant : Une arme de ce type (le plus souvent un fusil de chasse ou un revolver) est "pliée" grâce à un mécanisme de charnière et loquet, permettant un rechargement très rapide. De nombreuses armes de ce type éjectent les douilles vides lors de l'ouverture de la culasse, mais si ce n'est pas le cas, il est cependant facile de les faire tomber ou de les retirer. Il est parfois possible d'utiliser des accessoires accélérant le chargement.

Magasin : Parfois appelé à tort "chargeur". Il s'agit là simplement d'une boîte métallique contenant les balles et insérée dans le corps de l'arme. On peut l'en détacher mais, contrairement au clip, sa présence est nécessaire au fonctionnement de l'arme, celle-ci ne pouvant stocker de munitions par elle-même, à l'exception de la balle présente dans la chambre. Une arme de ce type comprend normalement un magasin lors de son achat, mais ce n'est pas obligatoire.

Il est à noter qu'il existe une définition plus large d'un "magasin", comme étant tout ce qui contient les munitions, qu'il s'agisse d'un magasin tubulaire placé sous le canon d'une arme à levier, du barillet d'un revolver ou d'une boîte non détachable sur un fusil militaire à culasse mobile. Dans cet ouvrage, seule la première définition, celle du magasin détachable, est retenue.

Portée de base : Elle indique la distance entre le tireur et la cible au-delà de laquelle l'arme subit un malus. Si les pistolets et fusils de chasse sont généralement peu efficaces au-delà de cinquante à cent mètres, les fusils et mitrailleuses dépassent de loin leur portée de base. Selon l'arme et l'expertise de l'utilisateur, un tireur entraîné et armé d'un fusil militaire moderne peut toucher régulièrement une cible immobile de taille humaine située entre trois et cinq cents mètres sans système de visée télescopique.

Défaillance : Cette colonne contient trois nombres. Le premier est la chance qu'une défaillance se produise sur une arme propre et bien entretenue. Dans le cas des armes à barillet ou à chambre simple ou multiple, cette défaillance ne sera qu'une balle qui fait long feu (qui n'est pas partie). Pour toutes les autres armes, cela signifie que l'arme s'est enrayée. Un jet inférieur de 1 au nombre indiqué indique que la balle a fait long feu (en supposant que les balles sont fiables et de fabrication industrielle ; les chances qu'elles ne partent pas sont plus élevées dans le cas de balles fabriquées artisanalement). Un jet qui se solde par un échec critique mais qui est inférieur au nombre indiqué pour une défaillance signifie que la balle part n'importe comment (ou qu'il y a eu un ricochet extraordinaire) et qu'elle risque de toucher une cible non désirée (au choix du Gardien). Encore une fois, le premier chiffre correspond à une arme propre et bien entretenue.

Le second chiffre concerne une arme un peu sale. Il peut y avoir des particules de sable dans le mécanisme, une quantité excessive de cendres des tirs précédents, de la rouille non nettoyée ou plein d'autres choses. Un jet égal ou supérieur au nombre indiqué signifie que l'arme s'est enrayée. Un jet inférieur de 1 à ce nombre signifie que la balle n'est pas partie. Au Gardien de juger si d'autres résultats peuvent correspondre à une balle perdue.

Le troisième chiffre correspond à une arme très sale, qui n'a pas été entretenue ou qui a été mal utilisée (sable versé dans la culasse, épaisse couche de rouille due à un manque de soins, etc.). Si le Gardien le souhaite, il peut augmenter ce nombre dans les cas les plus extrêmes. En règle générale, ce sont les armes automatiques et semi-automatiques qui subissent le plus de défaillances dues à la saleté ou au sable. Dans les situations les plus limites, il peut arriver à un revolver de s'enrayer et à certaines armes d'éclater, d'exploser ou d'éjecter des vapeurs brûlantes lorsqu'on les utilise.

Année : Il s'agit de l'année de mise en production d'une arme. Il est à noter que le gouvernement peut acheter toute la production initiale d'une arme militaire. Toutefois, la plupart des modèles finissent toujours par atteindre le marché civil. Les surplus militaires ou gouvernementaux représentent un bon moyen de se procurer des armes peu onéreuses, vendues par des gouvernements qui démobilisent ou qui passent à de nouveaux modèles plus récents. Bien entendu, le marché noir permet d'obtenir pratiquement n'importe quoi, mais à des prix souffrant parfois d'une inflation spectaculaire.

Notes : Cette rubrique est un fourre-tout d'informations qui n'ont pu être incluses dans les tables.

Pistolets

Nom de l'arme	Calibre	Cadence	Capacité	Action	Chargement	Portée de base (m)	Défaillance	Année	Notes
Allemagne									
Heckler & Koch VP70 Machine	9 mm Parabellum	2 ou 18	18	tir sélectif	magasin	15	98-96-75	1970	c
Heckler & Koch P9	9 mm Parabellum ou .45 ACP	2(9 mm) ou 1 (.45)	9	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1974?	
Mauser M1896 "Broomhandle"	7.63 mm Mauser, 9 mm Mauser ou 9 mm Parabellum	3(7.63 mm) ou 2(9 mm)	10	semi-automatique	clip	15	98-96-75	1896	c
P08 Luger	9 mm Parabellum	2	8	semi-automatique	magasin	15	98-94-68	1908	c
SIG-Sauer P6	9 mm Parabellum	2	8	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1975	
SIG-Sauer M75 (P220)	.22 long rifle, 7.65 mm Luger, 9 mm Parabellum, .38 Super Auto, ou .45 ACP	3(.22,7.65 mm), 2(9 mm, .38), ou 1 (.45)	10(.22), 7(.45) ou 9 (autres)	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1976	
SIG-Sauer Modèle P230	.22 long rifle, .32 ACP, .380 ACP, ou 9 mm Parabellum	3(.22,.32) ou 2 (.38, 9 mm)	10(.22), 8(.32), ou 7 (autres)	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1977	
SIG-Sauer Modèle P225	9 mm Parabellum	2	8	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1985	
SIG-Sauer Modèle P226	9 mm Parabellum	2	15	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1986	
SIG-Sauer Modèle P228	9 mm Parabellum	2	13	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1989	
Walther Modèle PP	.32 ACP	3	8	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1929	
Walther Modèle PPK	.32 ACP	3	7	semi-automatique	magasin	10	98-96-75	1931	
Walther P38	9 mm Parabellum	2	8	semi-automatique	magasin	15	99-98-85	1938	
Autriche									
Glock Modèle 17	9 mm Parabellum	2	17	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1983	
Glock Modèle 18	9 mm Parabellum	2 ou 20	17,19, ou 33	tir sélectif	magasin	15	98-96-75	1983?	c
Glock Modèle 20	10 mm Auto ou .45 ACP	1	n.c.	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1983	
Glock Modèle 22	.40 S&W	2	15	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1983	
Glock Modèle 23	.40 S&W	2	13	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1983	
Belgique									
FN Browning High-Power	9 mm Parabellum	2	13 ou 20	semi-automatique	magasin	15	99-98-90	1935	c
Browning BDA 380 (fabriqué en Italie)	.380 ACP	2	12	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1978	
Brésil									
Taurus PT-99AF	9 mm Parabellum	2	15	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1983	
Taurus PT-58	.380 ACP	2	13	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1988	
Canada									
Para-Ordnance P14-45	.45 ACP	1	13	semi-automatique	Magasin	15	98-96-75	1988?	
Espagne									
Astra M1921 (M400)	9 mm Largo	2	8	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1921	
Star Modèle A	9 mm Largo, +A	2	8	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1924	
Astra M600	9 mm Parabellum	2	8	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1942	
Star Super Star Modèle	9 mm Parabellum ou .38 Super Auto	2	8	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1942	
Star Modèle BKS ("Starlight")	9 mm Parabellum	2	8	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1970	
Astra M357	.357 Magnum et .38 Special	2	6	barillet	éjectable	15	00-00-96	1972	b
Star Modèle PD	.45 ACP	1	6	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1975	
Astra Modèle A-80	9 mm Parabellum ou .45 ACP	2(9 mm) ou 1(.45)	15(9 mm) ou 9(.45)	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1980	
Star M28	9 mm Parabellum	2	15	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1980	
Llama Omni	9 mm Parabellum ou .45 ACP	2(9 mm) ou 1(.45)	13(9 mm) ou 7(.45)	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1982	
Llama M-82	9 mm Parabellum	2	15	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1987	
Lama M-87	9 mm Parabellum	2	14	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1989	
Finlande									
Lahti L/35	9 mm Parabellum	2	8	semi-automatique	magasin	15	99-98-90	1935	
France									
M1950	9 mm Parabellum	2	9	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1950	
Modèle F1	9 mm Parabellum	2	15	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	n/a	
Israël									
IMI Desert Eagle	.357 Magnum, .41 Magnum, .44 Magnum, ou .50 AE	1	9(.357), 8(.41), ou 7(.44,.50)	semi-automatique	magasin	15	94-96-75	1982	
Italie									
Beretta M1934 (Cougar)	.380 ACP	2	7	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1934	
Beretta M1951	9 mm Parabellum	2	8	semi-automatique	magasin	15	99-98-90	1957	
Beretta M1951A	9 mm Parabellum	2 ou 8	8	tir sélectif	magasin	15	99-98-90	1957?	
Beretta M92	9 mm Parabellum	2	15	semi-automatique	magasin	15	99-98-90	1976	

Nom de l'arme	Calibre	Cadence	Capacité	Action	Chargement	Portée de base (m)	Défaillance	Année	Notes
				Pologne					
M35 "Radom"	9 mm Parabellum	2	8	semi-automatique	magasin	15	99-98-90	1935	
M64	9 mm Makarov	2	8	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1964	
				Royaume-Uni					
Webley Mark I	.455 Webley	1	6	barillet	pliant	15	00-00-96	1887	b
				Suisse					
SIG Sauer P-226	9 mm Parabellum	2	15	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1980	
SIG Sauer P-228	9 mm Parabellum	2	13	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1988	
				Tchécoslovaquie					
M52	7.62 mm Type P	3	8	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1952	
CZ75	9 mm Parabellum	2	15	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1975	
				U.R.S.S.					
Tokarev TT M1933 (TT-33)	7.62 mm Type P ou .32 ACP	3	8	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1933	
PM Makarov	9 mm Makarov	2	8	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1951 ?	
APS Stechkin	9 mm Makarov	2 ou 20	20	tir sélectif	magasin	15	98-96-75	1961 ?	c
				U.S.A.					
Colt M1911A1	.45 ACP	1	7	semi-automatique	magasin	15	99-98-90	1926	
Colt Commander	.38 Super Auto, 9 mm Parabellum, ou .45 ACP	1(.45) ou 2(.38 &9 mm)	7(.45) ou 9(.38 &9 mm)	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1950	
Colt Cobra	.32 Colt New Police, .38 Colt New Police, ou .38 Special	3(.32) ou 2(.38)	6	barillet	éjectable	15	00-00-96	1951	b
Smith &Wesson M12 Military & Police Airweight	.38 Special	2	6	barillet	éjectable	15	00-00-96	1952	b
Smith & Wesson M36 Chiefs Special	.38 Special	2	5	barillet	éjectable	15	00-00-96	1952	b,d
Colt Trooper	.357 Magnum et .38 Special	1(.357) ou 2(.38)	6	barillet	éjectable	15	00-00-96	1953	b
Colt Python	.357 Magnum et .38 Special	1(.357) ou 2(.38)	6	barillet	éjectable	15	00-00-96	1955	b
Ruger Blackhawk	.357 Magnum et .38 Special, .44 Magnum et .44 Special, .45 Colt Long, .41 Magnum, ou .30 Carabine	1	6	barillet	latéral	15	00-00-96	1955	a
Ruger Super Blackhawk	.44 Magnum	1	6	barillet	latéral	15	00-00-96	1959	a
Ruger New Modèle Blackhawk	.30 Carabine, .357 Magnum, .41 Magnum, .44 Magnum, ou .45 Colt	1	6	barillet	latéral	15	00-00-96	1973	a
Ruger New Modèle Super Blackhawk	.44 Magnum et .44 Special	1	6	barillet	latéral	15	00-00-96	1973	a
Ruger Security-Six M117	.357 Magnum et .38 Special	2	6	barillet	éjectable	15	00-00-96	1974	b
Colt Viper	.38 Special	2	6	barillet	éjectable	15	00-00-96	1977	b
Colt Combat Commander	.38 Super Auto, 9 mm Parabellum, ou .45 ACP	1 (.45) ou 2 (.38 & 9 mm)	7(.45) ou 9(.38 & 9 mm)	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1979	
Ruger Redhawk	.41 Magnum ou .44 Magnum	1	6	barillet	éjectable	15	00-00-96	1979	b
Smith & Wesson M586	.357 Magnum et .38 Special	1 (.357) ou 2(.38)	6	barillet	éjectable	15	00-00-96	1981	b
Ruger Mark II	.22 long rifle	3	10	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1982	
Colt 380 Government Model	.380 ACP	2	7	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1983	
Smith & Wesson M469	9 mm Parabellum	2	12 ou 14	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1983	
Smith & Wesson M645	.45 ACP	1	8	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1895	
Ruger P-85	9 mm Parabellum	2	15	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1986	
Colt King Cobra	.357 Magnum et .38 Special	1(.357) ou 2 (.38)	6	barillet	éjectable	15	00-00-96	1986	b
Colt Delta Elite	10 mm Auto	1	7	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1987	
Colt Mustang 380	.380 ACP	2	7	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1987	
Ruger Super Redhawk	.41 Magnum ou .44 Magnum	1	6	revolver	éjectable	15	00-00-96	1987	b
Smith & Wesson Modèle 4006	.40 S&W	2	11	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1990	
Ruger P91	.40 S&W	2	15	semi-automatique	magasin	15	98-96-75	1991 ?	

Notes sur les pistolets

"+A" signifie "Plus autres", indiquant que d'autres calibres sont disponibles pour cette arme. Souvenez-vous que ce sont des calibres spécifiques, non interchangeables.

a. Arme simple action.
b. Arme double action.
c. Certaines versions de cette arme ont été conçues avec une crosse détachable. Si elle est attachée, on utilisera la compétence Fusil.
d. Uniquement disponible en canon court.

Fusils

Nom de l'arme	Calibre	Cadence	Capacité	Action	Chargement	Portée de base (m)	Défaillance	Année	Notes
Allemagne									
Heckler & Koch G3 (version standard)	7.62 mm NATO	1 ou 20	20	tir sélectif	magasin	110	99-98-85	1959	a
Heckler & Koch G3 (version HK33)	5.56 mm NATO	1 ou 20	20	tir sélectif	magasin	110	99-98-85	1959	a
Heckler & Koch G3 (version HK33K)	5.56 mm NATO	1 ou 20	40	tir sélectif	magasin	110	99-98-85	n.c.	a,c
Heckler & Koch G3 (version HK32)	7.62 mm M1943	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	100	99-98-85	n.c.	a
Heckler & Koch G3 (version HK32)	7.62 mm M1943	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	100	99-98-85	n.c.	a,c
Heckler & Koch G41	5.56 mm NATO	1,3 ou 20	20 ou 30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1981	a,d
Fusil de tireur d'élite PSG1 (variante G3)	7.62 mm NATO	1	5 ou 20	semi-automatique	magasin	110	98-96-75	1982	n
Autriche									
Steyr AUG "Universal"	5.56 mm NATO	1 ou 20	30 ou 42	tir sélectif	magasin	110	99-98-90	1977	
Belgique									
FN FAL Light Automatic	7.62 mm NATO	1 ou 20	20	tir sélectif	magasin	110	99-98-85	1950	a,b
Fusil d'assaut FNC 80	5.56 mm NATO	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	980	a
Espagne									
Fusil d'assaut CETME M58	7.62 mm NATO ou 5.56 mm NATO	1 ou 20	20	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1958	a,b,c
France									
Fusil de tireur d'élite MAS FR-F1	7.5 mm Rimless ou 7.62 mm NATO	–	10	culasse mobile	magasin	110	00-00-90	1965?	b
FAMAS	5.56 mm NATO	1,3 ou 20	25	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1981 ?	a,b
Italie									
Beretta BM59	7.62 mm NATO	1 ou 20	20	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1959	a,b,c
Fusil d'assaut Beretta Modèle 70 (AR70)	5.56 mm NATO	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1970?	a,b,c
Fusil d'assaut Beretta Modèle 70/90	5.56 mm NATO	1,3 ou 20	30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1990	a, c
Israël									
Galil	5.56 mm NATO	1 ou 20	35 ou 50	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1973	a,b,c
Fusil de tireur d'élite Galil	7.62 NATO	1	20	semi-automatique	magasin	110	98-96-75	n.c.	a,b
Royaume-Uni									
Lee-Enfield Mark III	.303 British	–	10	culasse mobile	magasin	110	00-00-90	1907	a
L1A1	7.62 mm NATO	1	20	semi-automatique	magasin	110	99-98-85	n.c.	a
Enfield Individual Weapon (Fusil IW)	5.56 mm NATO	1 ou 20	20 ou 30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1977	a
Suède									
Fusil d'assaut AK5	5.56 mm NATO	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1984	a,c
Suisse									
Fusil d'assaut SIG 510-1	7.62 mm NATO	1 ou 20	20	tir sélectif	magasin	110	99-98-90	n.c.	a
Fusil d'assaut SIG 510-3 (pour exportation)	7.62 mm M1943	1 ou 20	20	tir sélectif	magasin	100	99-98-90	n.c.	a
SIG SG530-1	5.56 mm NATO	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	n.c.	a,c
Fusil d'assaut SIG SG540	5.56 mm NATO	1,3 ou 20	20 ou 30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	n.c.	a,b,c
Fusil d'assaut SIG SG541	5.56 mm NATO	1,3 ou 20	20 ou 30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1983	a,b,c
Fusil d'assaut SIG SG542	7.62 mm NATO	1,3 ou 20	20	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	n.c.	a,b,c
Fusil d'assaut SIG SG550 (Stgw 90)	5.56 mm NATO	1,3 ou 20	20 ou 30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1986	a,b,c
Carabine SIG SG551	5.56 mm NATO	1,3 ou 20	20 ou 30	tir sélectif	magasin	90	98-96-75	1986	a,b,c
Fusil de tireur d'élite SIG-Sauer SSG2000	7.62 mm NATO, 5.56 mm NATO, 7.51 mm M31 ou .300 Weatherby Magnum	–	4	culasse mobile	magasin	110	00-00-90	1987	b
U.R.S.S.									
Mosin-Nagant M1891/30	7.62 mm Russe	–	5	culasse mobile	clip	110	00-00-90	1930	a
Carabine Mosin-Nagant M1944	7.62 mm Russe	–	5	culasse mobile	clip	90	00-00-90	1944	
Carabine Simonov SKS	7.62 mm M1943	1	10	semi-automatique	clip	80	98-96-75	1945	e
Fusil d'assaut Kalashnikov AK-47	7.62 mm M1943	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	100	99-98-90	1947	a,c
Fusil d'assaut Kalashnikov AKM	7.62 mm M1943	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	100	99-98-90	1959	a,c
Fusil de tireur d'élite Dragunov SVD	7.62 mm Russe	1	10	semi-automatique	magasin	110	98-96-75	1963	
Fusil d'assaut Kalashnikov AK74	5.45 mm M74	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1974	a
Fusil d'assaut Kalashnikov AKS74	5.45 mm M74	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1974	a,c
Carabine d'assaut Kalashnikov AKR	5.45 mm M74	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	90	98-96-75	1983?	c

Nom de l'arme	Calibre	Cadence	Capacité	Action	Chargement	Portée de base (m)	Défaillance	Année	Notes
U.S.A.									
Winchester M1894	.30-30, +A	1	15	levier	latéral	110	99-98-85	1894	a
Carabine Winchester M1894	.30-30 +A	1	6 ou 4	levier	latéral	90	99-98-85	1894	
Springfield M1903	.30-03 ou .30-06	–	5	culasse mobile	clip	110	00-00-90	1903	a
M1917 U.S. Magazine "Enfield"	.30-06	–	5	culasse mobile	clip	110	00-00-90	1917	a
Winchester Modèle 54	.30-06, +A	–	5	culasse mobile	latéral	110	00-00-90	1925	
M1 Garand	.30-06	1	8	semi-automatique	clip	110	99-98-85	1936	a
Winchester M70	.22 Hornet,.222 Rem.,.243 Win., .270 Win.,.30-06, 7.62 mm NATO, 7 mm Rem. Magnum, .300 Win. Magnum, .338 Win. Magnum, +A	–	5	culasse mobile	latéral	110	00-00-90	1936	
Carabine M1	.30 Carabine	3/2	15 ou 30	semi-automatique	magasin	80	98-96-75	1941	a,f
Remington M721A	.30-06 ou .270 Win.	–	4	culasse mobile	latéral	110	00-00-90	1948	
Remington M760	5.56 mm NATO, .30-06, .243 Win., .270 Win., .35 Rem., 7.62 mm NATO, +A	1	4	pompe	latéral	110	99-98-85	1952	
Remington M740A	7.62 mm NATO ou .30-06	1	4	semi-automatique	latéral	110	98-96-75	1955	
Winchester M88	7.62 mm NATO, .243 Win., .284 Win. ou .358 Win.	1	4 ou 5 sauf 3 pour le .284 Win.	levier	magasin	110	99-98-85	1955	
M14	7.62 mm NATO	1 ou 20	20	tir sélectif	magasin	110	99-94-85	1957	a
Marlin M455	7.62 mm NATO, .30-06 ou .270 Win.	–	5	culasse mobile	latéral	110	00-00-90	1957	
M14A1	7.62 mm NATO	1 ou 20	20	tir sélectif	magasin	110	99-98-85	1958?	a,b
Savage M110	.243 Win., .270 Win., .30-06 ou 7.62 mm NATO	–	4	culasse mobile	latéral	110	00-00-90	1958	
Armalite AR-15	5.56 mm NATO	1 ou 20	20 ou 30	tir sélectif	magasin	110	98-87-40	1959	a,b
Remington M742	.243 Win., 7.62 mm NATO, .30-06, +A	1	4	semi-automatique	latéral	110	98-96-75	1960	
Fusil d'assaut Colt M16A1	5.56 mm NATO	1 ou 20	20 ou 30	tir sélectif	magasin	110	98-87-40	1962	a,b
Ruger Modèle 77R	.243 Win., .270 Win., .25-06, 7 mm Mauser, .30-06, 7 mm Rem. Magnum, +A	–	3 ou 5	culasse mobile	latéral	110	00-00-90	1968	
Ruger Mini-14 (version AC-556)	5.56 mm NATO	1,3 ou 20	5,10,20 ou 30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1973	a
Savage M111	.243 Win., .270 Win., .30-06, 7 mm Mauser ou 7 mm Rem. Magnum	1/2	3 (magnums) ou 4 (autres)	culasse mobile	magasin	110	00-00-90	1974	
Springfield Armory M1A (variante du M14)	7.62 mm NATO ou .243 Win.	1	5,10 ou 20	semi-automatique	magasin	110	98-96-75	1974	a
Fusil de tireur d'élite M21 (variante du M14)	7.62 mm NATO	1	20	semi-automatique	magasin	110	98-96-75	1975	
Stevens M110E	7.62 mm NATO ou .243 Win.	–	4	culasse mobile	latéral	110	00-00-90	1978	
Fusil de tireur d'élite Barett Light Fifty M82A1	.50 M2	1	11	semi-automatique	magasin	250	98-96-75	1982?	b
Fusil d'assaut Colt M16A2	5.56 mm NATO	1 ou 3	20 ou 30	tir sélectif	magasin	110	98-87-40	1982	a,b
Carabine Colt M4	5.56 mm NATO	1 ou 3	20 ou 30	tir sélectif	magasin	90	98-87-40	1982?	a,b,c
Remington Sportsman 74	.30-06	1	4	semi-automatique	latéral	110	98-96-75	1984	
Remington Sportsman 76	.30-06	1	4	pompe	latéral	110	99-98-85	1984	
Remington Sportsman 78	5.56 mm NATO, .243 Win., .30-06, .270 Win. ou 7.62 mm NATO	–	4	culasse mobile	latéral	110	00-00-90	1984	
Fusil de tireur d'élite M24	7.62 mm NATO	–	5	culasse mobile	latéral	110	00-00-90	1987	
Fusil de tireur d'élite Springfield Armory M21	7.62 mm NATO	1	20	semi-automatique	magasin	110	98-96-75	1987	a,b
Yougoslavie									
Fusil d'assaut M64	7.62 mm M1943	1 ou 20	20	tir sélectif	magasin	100	98-96-75	1964	a
Fusil d'assaut M70	7.62 mm M1943	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	100	98-96-75	1970	a
Fusil d'assaut M70A	7.62 mm M1943	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	100	98-96-75	1970	c
Fusil de tireur d'élite M76	7.92 mm Mauser	1	10	semi-automatique	magasin	110	98-96-75	1976	a
Fusil d'assaut M80	5.56 mm NATO	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1980	a

Notes sur les fusils

"+A" signifie "Plus autres", indiquant que d'autres calibres sont disponibles pour cette arme. Souvenez-vous que ce sont des calibres spécifiques, non interchangeables.

a. Il est possible d'adapter une baïonnette sur certaines ou la totalité des versions de cette arme. Les versions commercialisées (pour le sport) ne bénéficient généralement pas de cet avantage.
b. Arme équipée d'un pied en V.
c. Certaines versions de cette arme ont été conçues avec une crosse pliante.
d. Cette arme peut utiliser les mêmes pieds en V et les mêmes magasins que les fusils M16A1, M16A2 et AR-15.
e. Cette arme est équipée d'une baïonnette pliante.
f. Fusil le plus produit aux États-Unis durant la Seconde Guerre mondiale, le M1 a sept variantes. Le M1A1 est un M1 pourvu d'une crosse pliante, tandis que le M2 est une version autorisant le tir sélectif du M1.

Fusils de chasse

Nom de l'arme	Calibre	Cadence	Capacité	Action	Chargement	Portée de base (m)	Défaillance	Année	Notes
Afrique du Sud									
Amsel Striker	12	1	12	semi-automatique	latéral	50	99-98-75	n.c.	b, e
Belgique									
Browning Auto-5 Autoloader	12 ou 16	1	4	semi-automatique	latéral	50	98-96-75	1900	b
Browning Auto-5 Light	12, 16 ou 20	2 (20 g) ou 1 (12 g, 16 g)	4	semi-automatique	latéral	50	98-96-75	1948	b
Browning Auto-5 Magnum 12	12 g Magnum	1	4	semi-automatique	latéral	50	98-96-75	1958	b
FN Riot	12	1	5	pompe	latéral	50	99-98-85	1970	b,c
Italie									
Luigi Franchi SPAS 11	12	1	8	semi-automatique	latéral	50	98-96-75	n.c.	c,e
Luigi Franchi SPAS 12	12	1	8	semi-automatique	latéral	50	98-96-75	n.c.	e
Benelli M1 Super 90	12	1	7	semi-automatique	latéral	50	98-96-75	1986	b
Perazzi MX-20	20	2	2	deux canons	pliant	50	00-00-96	1986	b
U.S.A.									
Winchester M1897 Slide-Action	12 ou 16	1	5	pompe	latéral	50	99-98-85	1897	a,d,c
Winchester M1912 Slide-Action	12, 16, 20 ou 28	1 (12 g, 16 g) ou 2 (20 g, 28 g)	5	pompe	latéral	50	99-98-85	1912	b,d,c
Winchester M50 Self-Loading	12 ou 20	1 (12 g) ou 2 (20 g)	2	semi-automatique	latéral	50	98-96-75	1954	b
Mossberg Modèle 500 Field Grade	12, 16, 20	1 (12 g ou 16 g) ou 2 (20 g)	6	pompe	latéral	50	99-98-85	1961	b
Mossberg Modèle 500ATP8	12, 16 ou 20	1 (12, 16 g) ou 2(20 g)	8	pompe	latéral	50	99-98-85	1977	b,c
Mossberg Modèle 500TP8-SP (M590)	12	1	8	pompe	latéral	50	99-98-85	1977	b,d
Mossberg Modèle 590 Mariner	12	1	9	pompe	latéral	50	99-98-85	1989	b

Notes sur les fusils de chasse

a. Percuteur(s) visible(s).
b. Percuteur invisible.
c. Il a été produit une version "riot-gun" de cette arme.
d. Il a été produit une version "trench-gun" de cette arme.
e. Toutes ou certaines versions de cette arme ont une crosse pliante.

Mitraillettes

Nom de l'arme	Calibre	Cadence	Capacité	Action	Chargement	Portée de base (m)	Défaillance	Année	Notes
Allemagne									
Heckler & Koch HK54 (MP5)	9 mm Parabellum	2 ou 20	15 ou 30	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	n.c.	a,b
"Schmeisser" MP38	9 mm Parabellum	20	32	automatique	magasin	20	98-96-75	1938	a
"Schmeisser" MP40	9 mm Parabellum	20	32	automatique	magasin	20	98-96-75	1940	a
Walther MPL	9 mm Parabellum	20	32	automatique	magasin	20	98-96-75	1963	a
Walther MPK	9 mm Parabellum	20	32	automatique	magasin	20	98-96-75	1963	a
Autriche									
Steyr Solothum (MP34)	9 mm Mauser ou 9 mm Steyr	20	32	automatique	magasin	20	98-96-75	1930	
Steyr MPi 69	9 mm Parabellum	2 ou 20	25 ou 32	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1969	a
Steyr MPi 81	9 mm Parabellum	2 ou 20	25 ou 32	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1981	a
Tactical MP	9 mm Parabellum	1 ou 20	15, 20 ou 25	tir sélectif	magasin	15	98-96-75	1989	
Espagne									
Star Z62	9 mm Largo	2 ou 20	20, 30 ou 40	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1962	a
Star Z63	9 mm Parabellum	2 ou 20	20, 30 ou 40	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1963	a
Star Z70/B	9 mm Parabellum	2 ou 20	20, 30 ou 40	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1971	a
Star Z84	9 mm Parabellum	2 ou 20	25 ou 30	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1985	a
Finlande									
Suomi M31	9 mm Parabellum (magasin) ou 40 ou 71 (camembert)	2 ou 20	20, 36, 40 ou 50	tir sélectif	magasin ou camembert	50	99-98-90	1931	
France									
M1949 (MAT 49)	9 mm Parabellum	20	32	automatique	magasin	20	98-96-75	1949	a

Nom de l'arme	Calibre	Cadence	Capacité	Action	Chargement	Portée de base (m)	Défaillance	Année	Notes
Israël									
Uzi	9 mm Parabellum	2 ou 20	25,32 ou 40	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1952	c,a
Mini-Uzi	9 mm Parabellum	2 ou 20	20, 25, 32 ou 40	tir sélectif	magasin	15	98-96-75	n.c.	a
Micro-Uzi	9 mm Parabellum ou .45 ACP	2 ou 20 (9 mm) ou 1 ou 20 (.45)	20 (9 mm) ou 16 (.45)	tir sélectif	magasin	15	98-96-75	n.c.	a
Italie									
FNA-B M1943	9 mm Parabellum	2 ou 20	20 ou 40	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1943	a
Fianchi LF57	9 mm Parabellum	2 ou 20	20 ou 40	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1957	a
Socimi Type 821	9 mm Parabellum	2 ou 20	32	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1983	a
M-4 Spectre	9 mm Parabellum	2 ou 20	30 ou 50	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1985	a
Pologne									
M1943/52	7.62 mm Type P	3 ou 20	35	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1952	
M63 (PM-63)	9 mm Makarov	20	15, 25 ou 40	automatique	magasin	15	98-96-75	1963	a
Royaume-Uni									
Sten Mark I	9 mm Parabellum	2 ou 20	32	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1941	
Sterling (Patchett) L2A1	9 mm Parabellum	2 ou 20	34	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1953	a
Suède									
Carl Gustaf M45	9 mm Parabellum	20	36	automatique	magasin	20	98-96-75	1945	a
Tchécoslovaquie									
M61 Skorpion	.32 ACP	3 ou 20	10 ou 20	tir sélectif	magasin	15	98-96-75	1961	a
vz64 Skorpion	.380 ACP	2 ou 20	10 ou 20	tir sélectif	magasin	15	98-96-75	1964	a
vz65 Skorpion	9 mm Makarov	2 ou 20	10 ou 20	tir sélectif	magasin	15	98-96-75	1965	a
vz68 Skorpion	9 mm Parabellum	2 ou 20	10 ou 20	tir sélectif	magasin	15	98-96-75	1968	a
U.R.S.S.									
PPSh M1941	7.62 mm Type P	3 ou 20	35 ou 71	tir sélectif	magasin ou camembert	20	98-96-75	1941	
PPS42	7.62 mm Type P	3 ou 20	35	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1942	
PPS43	7.62 mm Type P	3 ou 20	35	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1943	a
AKSU-74	5.45 mm M74	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1983	a
U.S.A.									
M1 Thompson	.45 ACP	1 ou 20	20 ou 30	tir sélectif	magasin	20	99-98-90	1942	c
M3 "Grease Gun"	.45 ACP	20	30	automatique	magasin	20	98-90-55	1942	a
M3A1 "Grease Gun"	.45 ACP	20	30	automatique	magasin	20	98-90-55	1944	a
Ingram M10	9 mm Parabellum ou .45 ACP	2or 25 (9 mm) ou 1or 20 (.45)	32	tir sélectif	magasin	15	98-96-75	1970	a
Ingram M11	.380 ACP	2 ou 25	32	tir sélectif	magasin	15	98-96-75	1970	a
Colt	9 mm Parabellum	2 ou 20	20 ou 32	tir sélectif	magasin	20	98-96-75	1987	a

Notes sur les mitraillettes

a. Toutes ou certaines versions de cette arme ont une crosse pliante.

b. Le MP5 connaît plusieurs variantes. Certaines ont un silencieux attaché : le MP5SD1 a un silencieux mais pas de crosse, le MP5SD2 a un silencieux et une crosse plastique fixe, le MP5SD3 a une crosse télescopique. Parmi les versions dépourvues de silencieux, on trouve le MP5A2 (crosse plastique) et le MP5A3 (crosse métallique télescopique).

c. Toutes ou certaines versions de cette arme peuvent porter une baïonnette.

Mitrailleuses lourdes

Nom de l'arme	Calibre	Cadence	Capacité	Action	Chargement	Portée de base (m)	Défaillance	Année	Notes
U.R.S.S.									
DShK M1938	12.7 mm Soviet	20	50	automatique	bande	200	98-96-75	1938	c
DShK M1938/46	12.7 mm Soviet	20	50	automatique	bande	200	98-96-75	1946	c
U.S.A.									
M2 Heavy Barrel	.50 M2	1 ou 20	250	tir sélectif	bande	200	98-96-75	1933	a
General Electric M134 Minigun	7.62 mm NATO	33	4,000	automatique	bande	110	98-96-75	n.c.	b

Notes sur les mitrailleuses lourdes

a. Peut être fixée sur un trépied.

b. Arme montée sur un véhicule.

c. Arme montée sur roues.

Mitrailleuses et fusils-mitrailleurs

Nom de l'arme	Calibre	Cadence	Capacité	Action	Chargement	Portée de base (m)	Défaillance	Année	Notes
Allemagne									
Heckler & Koch HK11A1	7.62 mm NATO	1 ou 20	20 (magasin) ou 80 (camembert)	tir sélectif	magasin ou camembert	110	98-96-75	n.c.	a
Heckler & Koch HK21A1	7.62 mm NATO	1 ou 20	n.c.	tir sélectif	bande	110	98-96-75	n.c.	a
Heckler & Koch HK13	5.56 mm NATO	1 ou 20	20 (magasin) ou 100 (camembert)	tir sélectif	magasin ou camembert	110	98-96-75	n.c.	a
Mitrailleuse légère MG34	7.92 mm Mauser	1 ou 20	50 (bande ou camembert) ou 75 ("camembert de selle")	tir sélectif	bande, camembert ou "camembert de selle"	110	98-90-60	1934	a, b, d
Mitrailleuse légère MG42	7.92 mm Mauser	20	50 (bande ou camembert)	automatique	bande ou camembert	110	98-96-75	1942	a, b, a
MG3	7.62 mm NATO	20	50 ou 250	automatique	bande	110	98-96-75	n.c.	a
Belgique									
Fusil-mitrailleur MAG	7.62 mm NATO ou 6.5 mm Mauser	20	variable	automatique	bande	110	98-96-75	1958	a,b
FN MINIMI Squad Automatic Weapon	5.56 mm NATO	20	100 ou 200 (bande) ou 30 (magasin)	automatique	bande ou magasin	110	98-96-75	1974	a,e
Danemark									
Madsen/Saetter MarkIII	7.62 mm NATO +A	20	50 ou 50	automatique	bande ou magasin	110	98-96-75	1959	a, b
Espagne									
ALFA modèle 55	7.62 mm NATO	1 ou 20	100	tir sélectif	camembert	110	98-96-75	1955	a, b
FAO modèle 59	7.62 mm NATO	20	50	automatique	camembert	110	98-96-75	1959	a, b
Mitrailleuse légère CETME Ameli	5.56 mm NATO	1 ou 20	100 ou 200	tir sélectif?	bande	110	98-96-75	1982	a, b
Finlande									
Lahti-Saloranta M26	7.62 mm Russe	1 ou 20	20 ou 70 (camembert)	tir sélectif	magasin ou camembert	110	98-96-75	1926	a
Valmet M62 Squad Automatic Weapon	7.62 mm M1943	20	100	automatique	bande	90	98-96-75	1965	a
Italie									
Mitrailleuse légère Beretta AR70-84	5.56 mm NATO	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1984?	a
Beretta AR70-90 Squad Automatic Weapon	5.56 mm NATO	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1990?	a
Royaume-Uni									
Mitrailleuse légère Bren Mark1 (également fabriquée au Canada)	303 British, 7.92 mm Mauser. ou 7.62 mm NATO (version L4A2)	1 ou 20	30 (magasin) ou 100 (camembert)	tir sélectif	magasin ou camembert	110	99-98-85	1937	a
Enfield Light Support Weapon	5.56 mm NATO	1 ou 20	20 ou 30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	n.c.	a
Tchécoslovaquie									
Mitrailleuse légère M57 (vz/57)	7.62 mm M1943	1 ou 20	25 (magasin) ou 100 (bande)	tir sélectif	magasin ou bande	100	98-96-75	1957	a
Fusil-mitrailleur M59 (vz/59)	7.62 mm Russe	20	50	automatique	bande	110	98-96-75	1959	a, b
U.R.S.S.									
Mitrailleuse légère RPD	7.62 mm M1943	20	100	automatique	camembert	100	98-96-75	1945	a
Mitrailleuse légère Kalashnikov RPK	7.62 mm M1943	20	30 ou 40 (magasin) et 75 (camembert)	automatique	magasin ou tambour	100	98-96-75	1962?	a, f
Mitrailleuse légère RPKS	7.62 mm M1943	20	30 ou 40	automatique	magasin	100	98-96-75	n.c.	a, c
Mitrailleuse légère RP-46	7.62 mm Russe	20	250	automatique	bande	110	98-96-75	1946	a, b
Fusil-mitrailleur PK	7.62 mm Russe	20	100, 200 ou 250	automatique	bande	110	98-96-75	1964	a, b
RPK74 Squad Automatic Weapon	5.45 mm M74	1 ou 20	30	tir sélectif	magasin	110	98-96-75	1980	a
U.S.A.									
Fusil-mitrailleur M60 (et M60E1)	7.62 mm NATO	20	n.c.	automatique	bande	110	98-96-75	1957	a, b
M249 MINIMI Squad Automatic Weapon	5.56 mm NATO	20	100 ou 200 (bande) et 20 ou 30 (magasin)	automatique	bande ou magasin	110	98-96-75	n.c.	a, e

Notes sur les mitrailleuses

a. Arme équipée d'un pied en V.
b. Peut être utilisée avec un trépied.
c. Toutes ou certaines versions de cette arme sont équipées d'une crosse pliante.
d. Possibilité d'attacher bout à bout les bandes de 50 cartouches pour en faire des bandes de 250.
e. Peut accommoder les magasins prévus pour les fusils M16A1, M16A2 et AR-15.
f. Peut accommoder les magasins prévus pour les fusils AK-47 et AKM.

Tables de dommages

Les valeurs de dommages indiquées ici sont basées sur les vitesses et les masses des balles. On suppose qu'on utilise des cartouches standard fabriquées industriellement. Certaines munitions particulières (fabriquées artisanalement ou industriellement) peuvent avoir des valeurs différentes et parfois même très différentes. On notera que les calibres indiqués sont tous spécifiques et généralement non interchangeables.

Table de dommages pour les Pistolets et Mitraillettes

Calibre	Dommages
.22 long	1D6
.22 long rifle	1D6+1
.22 short	1D5
.32 ACP	1D8
.32 Colt New Police	1D8
.357 Magnum	1D8+1D4
.38 Colt New Police	1D10
.38 Special	1D10
.38 Super Auto	1D10
.380 ACP	1D10
.40 S&W	1D10
.41 Magnum	1D10+1D4
.44 Magnum	1D10+1D4+2
.44 Special	1D10+2
.45 ACP	1D10+2
.45 Colt Long	1D10+2
.50 AE	1D10+1D6+3
7.62 mm Type P	1D8
7.62 mm Mauser	1D8
7.62 mm Luger	1D8
9 mm Largo	1D10
9 mm Makarov	1D10
9 mm Mauser	1D10
9 mm Parabellum	1D10
9 mm Steyr	1D10
10 mm Auto	1D10+1

Table de dommages pour les Fusils et Mitrailleuses

Calibre	Dommages
.22 Hornet	1D6+1D4
.22 long	1D6
.22 long rifle	1D6+1
.22 short	1D5
.222 Rem.	2D6
.243 Win.	2D6+1
.25-06	2D6+1
.270Win.	2D6+4
.284 Win.	2D6+4
.30 Carabine	2D6
.300 Weatherby Magnum	2D8+4
.300 Win. Magnum	2D8+4
.30-06	2D6+4
.30-30	2D6+4
.303 British	2D6+4
.338 Win. Magnum	2D8+4
.35 Rem.	2D8+4
.358 Win.	2D8+4
.444 Marlin	2D8+4
.50 M2	2D10+1D8+6
5.45 mm M74	2D6 +2
5.56 mm NATO	2D6 +2
6.5 mm Mauser	2D6+3
7 mm Mauser	2D6+4
7 mm Rem. Magnum	2D8+4
7.51 mm M31	2D6+4
7.62 mm M1943	2D6
7.62 mm NATO	2D6+4
7.62 mm Russe	2D6+4
7.92 mm Mauser	2D6+4
12.7 mm Soviet	2D10+1D8+6
14.5 mm Soviet	3D10+6

Table de dommages pour les Fusils de Chasse

Calibre	Dommages
Balle cal. 10	1D10+7
Chevrotine cal. 10	4D6+2/2D6+1/1D10
Balle cal. 12	1D10+6
Chevrotine cal. 12	4D6/2D6/1D6
Balle cal. 12 Magnum	1D10+1D6+6
Chevrotine cal. 12 Magnum	4D6+2/2D6+1/1D8
Balle cal. 16	1D10+5
Chevrotine cal. 16	2D6+2/1D6+1/1D4
Balle cal. 20	1D10+4
Chevrotine cal. 20	2D6/1D6/1D3
Balle cal. 20 Magnum	1D10+1D4+4
Chevrotine cal. 20 Magnum	2D6+2/1D6+1/1D4
Balle cal. 28	1D10+3
Chevrotine cal. 28	1D6+1D3/1D4/1D2

Note finale

Cet appendice a été conçu à partir du *Weapons Compendium* v1.4 de John H. Crowe III (Pagan Publishing, 1995). Une bibliographie des sources consultées pour le rédiger est disponible dans cet ouvrage mais trop longue pour être reproduite ici.

Options sur les munitions

L'utilisateur d'armes à feu modernes a le choix parmi un grand nombre d'options susceptibles d'avoir des effets différents en termes de jeu. Plusieurs types de munitions sont donc décrits ici.

Cartouches de chasse

Chevrotine : Utilisez les dommages indiqués.

Chevrotine légère : Pour un calibre moyen, réduisez les dommages de 25%. De moitié pour le petit calibre.

Gros Sel : Réduction des dommages de moitié; la victime doit bénéficier de la réussite d'un jet de CONx5 pour ne pas être réduite à l'impuissance, auquel cas un jet similaire pourra être fait à chaque round suivant pour déterminer si l'effet disparaît.

Pistolet/Mitraillette

Standard : Utilisez les dommages indiqués.

Pointe creuse : +2 au dommages si la cible n'a pas de protection; dommages réduits de moitié (sans le bonus de +2) si elle a une armure. Ces munitions sont très courantes aux États-Unis auprès des forces de police et assez courantes chez les chasseurs. Elles sont toutefois illégales chez les militaires, depuis la Convention de Genève.

Balles "coupe-bourre" (Wadcutter) **:** +1 aux dommages, mais 10% de moins aux chances de toucher pour chaque multiple au-delà de la portée de base de l'arme.

Balles perforantes (armor-piercing) **:** -1 aux dommages, mais les armures voient leur valeur réduite de moitié.

Balles traçantes : Ces balles phosphorescentes donnent une indication visuelle de la direction du tir et ne sont utilisables qu'avec les armes automatiques ou semi-automatiques. Pratiquement, elles ne sont utilisées que par les militaires avec des armes automatiques, mais ne sont ni illégales aux États-Unis ni hors de portée des civils. Il faut les répartir correctement au milieu des munitions normales pour obtenir un guidage efficace. Bien employées, elles fournissent au tireur un bonus de +5% de chances de toucher au second coup et +5% pour chaque coup supplémentaire jusqu'à un maximum cumulatif de +20%. Ce bonus est perdu dès que le tireur doit recharger ou s'il change de cible. Il est à noter que les balles traçantes servent des deux côtés : quiconque observe le tireur peut voir clairement d'où partent les tirs. Les balles traçantes infligent 1 point de dommages en moins par coup porté.

Accessoires

Les accessoires adaptables sur les armes, tels que pied, lunette de visée, silencieux présentent tous des avantages. Voici une petite sélection de ces accessoires et de leur effet en termes de jeu.

Crosse d'épaule

Disponible pour certains modèles de pistolets. La crosse d'un pistolet ne peut pas servir pour un autre (celle d'un Luger P08 sera inutile au possesseur d'un Mauser M1896). Une fois la crosse attachée au pistolet, le tireur utilisera la compétence Fusil plutôt que Pistolet pour ses attaques. La crosse ne modifie en rien la portée de l'arme.

Visée télescopique

La puissance des lunettes de visée est variable; on la mesure en indiquant combien de fois la cible est agrandie (x2,0, x2,5, x4,0, etc.). Un fusil portant une lunette de visée ayant une puissance de x2 ou 2x réduit de moitié la distance à la cible. En termes de jeu, une cible située à deux cents mètres d'un chasseur utilisant une lunette de visée sera considérée comme se trouvant à cent mètres pour la résolution du tir. Ceci la ramène à portée de base de la plupart des armes les plus puissantes et élimine (ou au moins réduit) les modificateurs de distance toujours ennuyeux. Les lunettes sont inefficaces avec les armes de poing.

Visée laser

Une fois montée sur une arme, cet appareil projette un petit point rouge sur la cible. La balle touchera le point rouge, sauf circonstances exceptionnelles. En termes de jeu, le tireur bénéficie d'un bonus de 20% de sa compétence à sa chance de toucher (exemple : un tireur ayant une compétence de 60 au pistolet y gagnera 12%, passant ainsi à 72%). Le bonus est perdu si la balle frappe un obstacle placé en travers de son chemin (une vitre par exemple ou de l'herbe) et il est évident qu'un tel tir risque de faire encourir un malus.

Silencieux

Le silencieux étouffe le bruit d'un coup de feu. Certaines armes en ont un en permanence, tandis que d'autres nécessitent de le visser. Le silencieux n'est efficace que sur les fusils, pistolets et mitraillettes, hors armes à barillet. Il s'abîme vite sur une arme automatique. Un pistolet de gros calibre (.45 par exemple) équipé d'un silencieux fera un bruit équivalent à celui d'un livre posé brutalement sur un bureau. Bien que plus discret qu'un vrai coup de feu, cela n'échappera pas à quelqu'un placé à proximité.

Index

A

Agence de détectives Pinkerton, 20
Agences gouvernementales (police et renseignement)
  Chronologie, 23
  Descriptions, 238
  Histoire, 20
Agences fédérales (police et renseignement)
  Air Force Intelligence & Air Force Office of Special Investigation (OSI), 245
  Armed Forces Medical Intelligence Center, 248
  Army Intelligence & Security Command / Army Criminal Investigation Command, 242
  Bureau du Procureur Général, 266
  Bureau of Alcohol, Tobacco and Firearms, 272
  Bureau of Intelligence and Research, 259
  Center for Disease Control and Prevention, 270
  Central Intelligence Agency, 240
  Defense Intelligence Agency, 249
  Defense Investigative Service, 250
  Defense Mapping Agency, 251
  Drug Enforcement Administration, 263
  Environmental Protection Agency, 260
  Federal Bureau of Investigation, 264
  Federal Research Division, Bibliothèque du Congrès, 277
  Financial Crimes Enforcement Network (FinCEN), 273
  Foreign Agriculture Service, 242
  Garde-côtes, 271
  Immigration and Naturalization Service, 265
  Intelligence Directorate, 258
  Internal Revenue Service, Criminal Investigations Division, 274
  National Park Service, 261
  National Reconnaissance Office, 252
  National Security Agency & Central Security Service, 253
  National Security Council, 241
  Office of Export Enforcement, Intelligence Division, 247
  Office of Naval Intelligence & Marine Corps Intelligence / Naval Investigative Service, 268
  Security and Exchange Commission, Division of Enforcement, 278
  Service d'Inspection Postal des États-Unis, 279
  Service des Douanes, 275
  Services Secrets, 276
  U.S. Army Medical Research Institute of Infectious Diseases, 244
  U.S. Fish and Wildlife Service, 262
  U.S. Marshals Service, 267
  U.S. Space Command, 254
  U.S. Special Operations Command, 256
Armée du Troisième Œil, 117
Armes à feu modernes, 283

B

Bibliographie, 140

C

Chambre Noire, La, 32
Choses Très Anciennes, 13
Chronologies
  Agences gouvernementales, 23
  Delta Green, 50
  Majestic-12, 86
CIA
  Bostick, Charles, 91
  Chronologie, 24
  Description, 240
  Histoire, 21
  Kraft, Justin (MJ-1), et, 88
  Lepus, Adolph, et, 92
  Ross, Gavin (MJ-3), et, 90
  Utilisation de mercenaires tcho-tchos, 39
Classifications de sécurité, 146
Club Apocalypse, *voir aussi* Destinée, La, 130
  Histoire, 6
CONGÉLATEUR, 79
Conseils au Gardien, 7
Convergence, scénario, 180
  Aide de jeu 1 : Notes sur Groversville, 187
  Aide de jeu 2 : sze,t, 188
  Derringer, James, 180
  Greys, 190
  Groversville, 182
    Conseillers, 180, 185
    Mairie, 185
    Merle's Shut Eye, Motel, 185
    Réservoir, 185
  Majestic-12, implication de, 182
  Mi-Go
    Chirurgie sur un investigateur, 183
    Implication, 182
    Laboratoire dans la grange, 190
  Personnages Non-Joueurs, 193
  Phénomène-X, magazine télévisé, 189
  Protomatière, 180
    Composé pour identifier la, 183
  Scott Adams, 185
    Notes de, 187
  Spivey, Angel, 184
  Spivey, Billy Ray, 181
    Amis de, 184
Culte de Cthulhu, 11
  Documents Thurston, les, 59
Culte de la Transcendance, 6

D

Dagon
  Livre de, 32
  Ordre ésotérique de, 34
Delta Green, Organisation, 32
  Activités après la Seconde Guerre mondiale, 36
  Agents et Sympathisants, Personnalités, 52
  Aujourd'hui, 41
  Cook, Martin, Commandant, 37
  Démantèlement, 39
  Désastre de l'USS *Thresher*, 38
  Dossiers, 54
  Fairfield, Reginald, Major Général, 40
  Histoire, 5
  Investigateur, création d'un, 236
  Opération dans l'Antarctique, 36
  Opération au Congo Belge, 38
  Opérations au Viêt-nam, 39
  Ordre de l'OSS créant l'organisation, 150, 154
  Renaissance, 39
  Renseignement, 45
Destinée, La, 128
  Adeptes, 129
  Alzis, Stephen, 128
  Club Apocalypse, 130
  Présentation, 6
  Réseau, le, 128
  Seigneurs, 129
  Utilisation (Informations pour le Gardien), 133
Division P, 33
Documents du Mythe
  Azathoth et autres horreurs, 61
  Compilation de bandes de vidéo-surveillance, 61
  Cultes Innommables, 59
  Déesse à l'Éventail Noir, la, 53
  Documents SEAGATE, 162
  Documents Thurston (sur le Culte de Cthulhu), les, 59
  Dossier OVNI, 151
  Dossiers de Delta Green, 54
  Écrits de Ponape, 32, 33, 56
  Enregistrements et transcriptions de témoins de l'Opération RIPTIDE de 1963, 56
  Histoire du Prêtre Kwan, 53
  Manuscrit des Goules, le, 58
  Mein Triumph, 104
  Necronomicon Gothique, 110
  Notes de recherches du Dr Frank, 110
  Notes du Dr Javier Munoz, 110
  Notes du Dr Herbert West, 110
  Ordre de l'OSS concernant la création de Delta Green, 150, 154
  Peuple du Monolithe, le, 61
  Rapport d'un Garde-côtes sur le Projet ALLIANCE de 1928, 56
  Rapport sur le décès du Dr Stephen Courtis, 151, 160
  Regnum Congo, 108
  Sept Livres Cryptiques de Hsan, les, 53
  Tagebuch du Dr Anton Greist, 150, 155

E

EBE (Entité Biologique Extraterrestre), 66

F

Fairfield, Major Général Reginald
Delta Green et, 40
Dernier rapport, i
Majestic-12 et, 82
FBI
Description, 264
Histoire, 20
Opération COINTELPRO, 22
Fungi de Yuggoth, *voir* Mi-Go

G

Ghroth, dieu extérieur, 194
Glaaki, 13
Hubert, Robert (serviteur de), 131
Glossaire, 142
Divers, 144
Équipement, 142
Individus, 143
Information et désinformation, 142
Lieux, 143
Opérations, 144
Organisations, 145
Procédures, 145
Goules, 13
Manuscrit des Goules, 58
Grande Race de Yith, 13
Guzman, Mariel, affaire, 118
Greys, *voir* aussi Convergence, scénario ; Majestic-12
Majestic-12 et, 66
Vérité sur, La, 84

H

Habitants des Sables, 15
Hastur l'Indicible, 14
Hommes-Serpents, 15

I

Innsmouth
Désastre de l'USS *Thresher*, 38
Documents SEAGATE, 153,162
Raid sur, 32
Insectes de Shaggaï, *voir* Shans
Ithaqua, 14

K

Karotechia
Activités après la Seconde Guerre mondiale, 100
Aktion Eisschloss, 99
Aujourd'hui, 101
Delta Green et, 35, 103
Description, 5
Histoire, 98
Hitler, revenu (Nyarlathotep), 103
La Estancia, 101
Necronomicon Gothique, 99
Objectifs, 103
Personnalités, 104
Thulegesellschaft, 98

L

Livre de Dagon, 32
Lloigor, 14

M

Majestic-12, 64
509ème escadron de bombardiers atomiques, 64
Accord, l', 73
Aujourd'hui, 74
Bronk, Detlev, 69
Bush, Vannevar, 66
Chronologie, 86
Courtis, Dr Stephen,
Rapport sur le décès du, 151, 160
Suicide avec le signe des Mi-Go, 70
Crash de Roswell, 64
Débuts de, 66
Delta Green et, 83
Description, 5
Forrestal, James, Secrétaire de la Défense, Mort de, 73
Greist, Dr Anton, Tagebuch de, 150, 155
Groupe d'Études Spéciales 1, 66
Conclusions, 69
Théories, 67
Groupe d'Études Spéciales 2, 69
Greys, 66, 84
Livre de Cuisine, le, 74
Marcel, Jesse, Major, 64, 66
Opérations, 83
Personnalités, 88
Projets, 76
Rapport, le, 74
Renseignements actuels, 82
Retour de Delta Green et, 36
Seau, le, 69
ZONE-51, 73
Marionnettes et Ombres Chinoises, scénario, 164
Aide aux joueurs 1 : Personnes disparues, 167
Carte, 168
Caverne sacrée, 170
Coupures de presse d'un bienfaiteur anonyme, 169
Emanuel Santana, 164
Esprit Coyote, 166
Majestic-12, implication, 176
Mlle Green, 175
Personnages Non Joueurs, 178
Ranch des Begay, 169
Voiture enterrée, 166
Voyageur, parasite
Déprédations dues à, 164
Vaisseau de, 172
Marquage des documents, 149
Mi-Go
Biologie, 17
Croyances, 18
Histoire, 15
Les Greys et, 85
Objectifs, 19
Opérations, description, 19
Présentation, 17
MJ-12, *voir* Majestic-12
Mystérieux manuscrits, *voir* Documents du Mythe
Mythe de Cthulhu
Aujourd'hui, 10
Connaissance par Delta Green, 45
Connaissance par Majestic-12, 82

N

New-Age, scénario, 194-
Briefing pour les investigateurs, 201
Chronologie, 201
DiTorrio, Antony
Conversation téléphonique, 213
Rencontre à l'hôpital, 206
Enolsis
Après le scénario, 229
Conférence de presse, 220
Histoire, 195
Installations de St Louis, 210
Plan du QG de Tulsa, 221
Raid fédéral sur, 225
Explosion à la fête
Cristal fêlé, 207
Preuve à la morgue, 207
Scène de, 202
Ghroth, dieu extérieur, 194
Annonce de la NASA, 220
Satellites, 226
Majestic-12 implication, 229
Mi-Go
Intrigue générale, 194
Plan concernant la pyramide de cristal, 196
Satellites, "Collier de Ghroth", 226
O'Rourke, Angel 206
Personnages Non Joueurs, 217, 230
Rejeton de protomatière
Armes incendiaires et, 210
Hope, 208
Plan d'urgence face au raid fédéral, 226
Stewards, 199
Valiant, Ronald, 206
Cache secrète, 211
Dernier combat, 214
Photo, 206
Théorie sur la collecte d'énergie par les ET, 213
Walters, Doug, Identification, 211
Nouvelles compétences, 280
Nyarlathotep
Activités modernes, 15
Alzis, Stephen, 128
Culte de la Transcendance, 6
Culte des Mi-Go à, 17
Se faisant passer pour Hitler, 103

O

Objets magiques
- Anneau des Anziques, 108
- Chasse- mouches, 57
- Dague sacrificielle, 104
- Médaillon de Garde, 57
- Pranga de métal du ciel, 57
- Sceptre de Nyambe, 57

ONI
- Chambre Noire, la, et, 32
- Description, 268
- Division P, 33
  - Transfert à l'OSS, 35, 150, 154

Opérations, Projets et Sous-Projets
- AJAX, 25
- ALLIANCE, 32
- AQUARIUS, 76
- ARC RÊVE, 81
- ARCHINT, 80
- ARTICHAUT, 25
- ASSISTANT, 80
- BLUE TEAM, 78
- BLUEBIRD, 25
- BLUEBOOK, 72
- BRISE D'ÉTÉ, 35
- CARTES, 83
- CATALYSEUR, 81
- CHASSE AUX REINES, 27
- CŒUR, 81
- COINTELPRO, 22
- DANSEUR, 79
- DELPHES, 80
- DÉMENCE, 36
- EXCALIBUR, 78
- GABRIEL, 78
- GRENAT, 76
- GRIFFE DE L'AIGLE, 27
- HOSPITALITÉ DU SUD, 36
- JESSICA, 27
- JOSUÉ, 79
- JUSTE CAUSE, 28
- KURTZ, 38
- LEPRECHAUN, 27
- LOUP-GAROU, 35
- LUMIÈRE ROUGE, 78
- MANGOUSTE, 25
- MHCHAOS, 26
- MIROIR, 80
- MKNAOMI, 25
- MKSEARCH, 26
- MKULTRA, 25, 76
- MOUCHE BLEUE, 78
- PHÉNIX, 26
- PLATON, 76
- PLUTON, 78
- POUSSIÈRE LUNAIRE, 78
- QUARANTE, 25
- RANCUNE, 72
- REBOND, 81
- RECUL, 81
- RIPTIDE, 38
- SIC SEMPER TYRANNIS, 37
- SIGMA, 77
- SIGNE, 72
- SURVOL, 80
- TORCHE, 25
- TRADEWINDS, 26
- TRAQUE I, 26
- TRAQUE II, 26
- TROISIÈME CHANCE, 26
- TULIPE, 28
- UNDERWORLD, 24
- ZEUS, 78

OSS
- Delta Green et, 35
- Histoire, 20

P

Personnalités (hors scénarios)
- Alzis, Stephen, 137
- Bell, Eustis, Lt-Gén. (MJ), 93
- Bitterich, Dr Olaf (K), 104
- Bostick, Charles (MJ), 91
- Camp, Dr Joseph (DG), 52
- Carpenter, Agent Matthew (DG), 54
- Coffey, Robert, Colonel, (MJ), 94
- Dunwoody-Smith, Sheridan (SW), 122
- Frank, Dr Gunther (K), 110
- Fulani, Dr Nadja (DG), 59
- Furst, Emil, Lt-Col. (DG), 56
- Galt, Reinhard, SS Oberführer (K), 108
- Hong, Lawrence (SW), 123
- Hubert, Robert (Belial) (D), 136
- James, Capitaine Forrest (DG), 55
- Jamison, Hal (SW), 121
- Kroft, Justin (MJ), 88
- Lang, Donald (SW), 124
- Larkin, Donna (SW), 125
- Lepus, Adolph (MJ), 92
- Mason, Greg (DG), 61
- Merriweather, Anton (D), 134
- Montgomery, Darryl (D), 135
- Qualls, Jean (DG), 58
- Ramirez, Jorge, Lieutenant (D), 137
- Ringwood, Dr Abner (MJ), 89
- Ross, Gavin (MJ), 90
- Schaeffer, Dr Denton (SW), 120
- Schenk, Kurtis, Maj.Gén. (MJ), 95
- Wu, Agent Chun-te (DG), 60

Présentation, 4

Profonds
- Delta Green et, 32
- Désastre de l'U-29 Allemand, 38
- Documents SEAGATE, 153, 162
- Écrits de Ponape, 34
- Histoire, 12
- Survivants d'Innsmouth, 48

Projets, *voir* Opérations et Projets

Protomatière, *voir* Convergence, scénario, New-Age, scénario

R

Raid sur Innsmouth, *voir* Innsmouth

Réseau, le, *voir* Destinée, la

Roi en Jaune, le, 14

Roswell, Lieu du Crash, *voir* Majestic-12
- Delta Green et, 36

S

SaucerWatch, 114
- Armée du Troisième Œil, 117
- Description, 5
- Ennemis, 118
- Guzman, Mariel, Affaire, 118
- Opérations en cours, 115
- Personnalités, 120

Scénarios, *voir* Convergence, Marionnettes et Ombres chinoises, New-Age

Shans
- Activités modernes, 15
- Armée du Troisième Œil, 117

Shub-Niggurath
- Activités modernes, 15
- Les Mi-Go et, 17
- Les Sombres Rejetons de, 12

Sous-Projets, *voir* Opérations et projets

T

Tcho-Tcho, peuple, 16
- Opérations au Viêt-nam, 39

V

Vagabonds dimensionnels, 13

Voyageur, parasite extraterrestre, *voir* Marionnettes et Ombres chinoises, scénario

Y

Y'Golonac, 16

Yog-Sothoth, 16

Z

ZONE 51, *voir* Majestic-12

DELTA GREEN

Nom ____________ Profession ____________

Sexe ______ Âge ______ Nationalité ______ Affiliation ______

École/Diplômes ____________ Nom de code ____________

CARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR	DEX	INT	Idée	Bonus de Dommages ______
CON	APP	POU	Chance	Date actuelle ______
TAI	SAN	ÉDU	Connai.	

POINTS DE MAGIE

Inconscient = 0 1
2 3 4 5 6
7 8 9 10 11
12 13 14 15 16
17 18 19 20 21
22 23 24 25 26

POINTS DE VIE

Mort = 0 1 2
3 4 5 6 7
8 9 10 11 12
13 14 15 16 17
18 19 20 21 22
23 24 25 26 27

SANTÉ MENTALE ET FOLIE

(99 - Mythe de Cthulhu = __) Folie = 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47
48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Phobies ____________ Folies ____________

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

- ❑ Anthropologie (00 %) ____
- ❑ Archéologie (00 %) ____
- ❑ Architecture (00 %) ____
- ❑ Art (05 %) : ________ ____
- ❑ Arts martiaux (00 %) ____
- ❑ Astronomie (00 %) ____
- ❑ Baratin (05 %) ____
- ❑ Bateau (10 %) ____
- ❑ Bibliothèque (25 %) ____
- ❑ Biologie (00 %) ____
- ❑ Botanique (00 %) ____
- ❑ Cartographie (00 %) ____
- ❑ Charpente/Menuiserie (10 %) ____
- ❑ Chimie (00 %) ____
- ❑ Chirurgie (00 %) ____
- ❑ Comptabilité (10 %) ____
- ❑ Conduire automobile (20 %) ____
- ❑ Contrefaçon (00 %) ____
- ❑ Crédit (15 %) ____
- ❑ Criminologie (00 %) ____
- ❑ Cryptographie (00 %) ____
- ❑ Déguisement (05 %) ____
- ❑ Discrétion (10 %) ____
- ❑ Dissimulation (15 %) ____
- ❑ Droit (05 %) ____
- ❑ Écouter (25 %) ____
- ❑ Électricité (10 %) ____
- ❑ Électronique (00 %) ____
- ❑ Équitation (05 %) ____
- ❑ Esquive (DEX x2 %) ____
- ❑ Explosifs (00 %) ____
- ❑ Géologie (00 %) ____
- ❑ Grimper (40 %) ____
- ❑ Histoire (20 %) ____
- ❑ Histoire naturelle (10 %) ____
- ❑ Hypnose (00 %) ____
- ❑ Informatique (00 %) ____
- ❑ Lancer (25 %) ____
- Langue étrangère (00 %) :
- ❑ ________ ____
- ❑ ________ ____
- ❑ ________ ____
- Langue maternelle (ÉDU x5 %) :
- ❑ ________ ____
- ❑ Marchandage (05 %) ____
- ❑ Mathématiques (10 %) ____
- ❑ Mécanique (20 %) ____
- ❑ Médecine (05 %) ____
- ❑ Mythe de Cthulhu (00 %) ____
- ❑ Nager (25 %) ____
- ❑ Navigation (Terrestre) (10 %) ____
- ❑ Navigation (Aérienne/Maritime) (00 %) ____
- ❑ Occultisme (05 %) ____
- ❑ Parachute (00 %) ____
- ❑ Persuasion (15 %) ____
- ❑ Pharmacologie (00 %) ____
- ❑ Photographie (10 %) ____
- ❑ Physique (00 %) ____
- ❑ Piloter un engin lourd (00 %) ____
- ❑ Piloter (00 %) : ______ ____
- ❑ Plongée (00 %) ____
- ❑ Premiers soins (30 %) ____
- ❑ Psychanalyse (00 %) ____
- ❑ Psychologie (05 %) ____
- ❑ Sauter (25 %) ____
- ❑ Science militaire (00 %) ____
- ❑ Se cacher (10 %) ____
- ❑ Serrurerie (00 %) ____
- ❑ Suivre une piste (10 %) ____
- ❑ Trouver Objet Caché (25 %) ____
- ❑ Voile (00 %) ____
- ❑ Zoologie (00 %) ____
- ❑ ________ ____

COMPÉTENCES DE COMBAT

Arme	Tirs	% Attaque	Empale	Dommages	PV	Munitions
❑						
❑						
❑						

Arme	Tirs	% Attaque	Empale	Dommages	PV	Munitions
❑						
❑						
❑						



"*Delta Green* est l'un des meilleurs suppléments dans une série qui est habituée aux réussites. Source d'inspiration pour les MJ de l'*Appel de Cthulhu*, c'est aussi ce qu'on a fait de mieux sur la mythologie ufologique moderne, tous jeux confondus."
- Charles Ryan, auteur de *Millenium's End*

"Les scénarios et suppléments pour l'*Appel de Cthulhu* produits par Pagan Publishing sont les meilleurs que je n'ai jamais vu æ pour quelque jeu que ce soit. *Delta Green* est d'une qualité supérieure encore. Il est sans concurrent aucun, que ce soit pour son ampleur, sa profondeur, sa qualité ou son imagination. C'est la meilleure description de campagne jamais publiée."
- Allen Varney, écrivain et auteur de jeux.

"*Delta Green* reprend le thème éculé de la conspiration gouvernementale pour l'élever au rang de l'art."
- James MacDuff, critique de *Shadis*

"*Delta Green* opère une combinaison sans faille des mythes de Cthulhu et des OVNI."
- Roger Carden, rédacteur en chef de *The Familiar*

"C'est ce qu'il vous faut. Il arrive qu'un produit fasse s'arrêter net les professionnels du jeu, leurs yeux brillant d'admiration (et d'envie), et redéfinisse la façon de noter tant au niveau de la conception que de l'écriture ou de la présentation. *Delta Green* réussit tout cela à la fois."
- Jeff Grubb, écrivain et auteur de jeux.

D'AUTRES ÉLOGES À L'INTÉRIEUR

"Époustouflant ... Le jeu de rôle d'horreur ne sera plus jamais pareil."

CRITIQUE DE JAMES MACDUFF DANS SHADIS

BIENVENUE DANS L'AMÉRIQUE DE LA FIN DU SIECLE. SAVEZ - VOUS QUI EN TIRE LES FICELLES ?

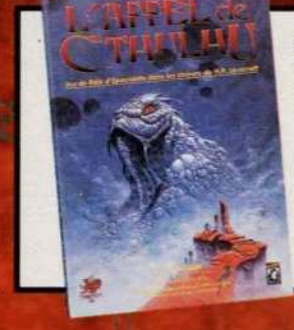
DELTA GREEN le sait. Des choses d'au-delà de l'espace et du temps, qui rôdent et ricanent dans l'ombre, LA POURRITURE qui ronge l'Humanité, les sombres étoiles qui virevoltent au-dessus de nos têtes sont les véritables maîtres du monde. DELTA GREEN les combat depuis le raid sur Innsmouth en 1928 et aujourd'hui encore.

CE LIVRE EST VOTRE ARME ET VOTRE GUIDE. LE PLUS IMPOSANT SUPPLÉMENT POUR L'APPEL DE CTHULHU JAMAIS RÉALISÉ.

Dans ses pages, vous découvrirez l'histoire secrète du XXème siècle et ceux qui la font : DELTA GREEN, la conspiration dissidente à l'intérieur du gouvernement américain dédiée à combattre l'Obscurité; Majestic-12, l'agence secrète qui pactise avec les Étrangers sans rendre de compte à quiconque; SaucerWatch, le groupe d'études ufologiques qui se rapproche plus de la vérité qu'il ne s'en rend compte; la Karotechia, des nazis immortels servant un nouvel Hitler et la Destinée, organisation criminelle occulte qui connaît les plus sombres secrets de chacun. Plus : de nouvelles compétences ▲ de nouveaux sortilèges ▲ de nouvelles armes ▲ de nouveaux ouvrages occultes ▲ les descriptions de trente-six agences policières ou de renseignement ▲ chacune accompagnée d'archétypes de personnages ▲ un survol de la biologie ▲ la philosophie et les activités des Mi-Go ▲ une analyse du Mythe de Cthulhu dans le monde contemporain ▲ un historique de la communauté du renseignement américaine ▲ des dizaines de PNJ ▲ des guides pour monter votre propre campagne ▲ deux scénarios ▲ une petite campagne et beaucoup d'autres choses.

CTHULHU
se prononce
keuh-THOU-lou !

L'Appel de Cthulhu et ses suppléments ont été récompensés par des dizaines de prix décernés par l'industrie du jeu. Il a été traduit en allemand, espagnol, finnois, italien et japonais.



L'APPEL DE CTHULHU est un jeu de rôle basé sur les œuvres de H.P. Lovecraft, dans lesquelles des gens ordinaires se trouvent confrontés aux créatures et aux forces terrifiantes du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des hommes et des femmes qui enquêtent sur des mystères surnaturels et découvrent, parfois malgré eux, de terribles secrets.

259 F - M 259



ISBN : 2-7408-0186-6



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu ® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère. Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes , 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15 . http://descartes-editeur.com
sous licence de Chaosium Inc et sous licence de Scott Aniolowski, William A Barton, Garrie Hall, Steve Hatherley, Kevin A. Ross, John T. Snyder et John Tynes.
Edition originale : Pagan Publishing, Seattle Washington, USA.